ИГРО МАНИЯ

№5(44) 2001



ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel



ЕРБОВКА В
РАТСТВО СТАЛИ
НАЧАТА!

Атака на "Периметр"

-Д ЛАБ ОТКРЫВАЕТ РУБЕЖИ

Краской в морду!

СОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО ПЭЙНТБОЛА

Ваш выход в Интернет

Программы для создания веб-страничек

Демо - сцена

Вчера. И сегодн

"Нереальное" редактирование

Редактор карт Unreal/Unreal Tournament

17 в разработке

21 вердикт

WWW.IGROMANIA.RU





WWW.EXCIMER.NET

новые компьютеры серии Эксимер HOME:

Домашние компьютеры из семейства **ЭКСИМЕР Home**, обладая современными видео движками, позволят Вам работать с самыми последними приложениями и наиболее требовательными играми. Оптимальны для путешествий по всемирной сети Интернет. Обучение в домашних условиях. Реализация Ваших идей, талантов и увлечений. Все это в полнофункциональных домашних компьютерах **ЭКСИМЕР Home** — для детей и взрослых, для дела и удовольствия. Высокая производительность и наличие функций мультимедиа создают отличные условия для полноценной работы и отдыха. Заведите себе домашнего помощника, а своим детям нового друга!



Модельный ряд компьютеров торговой марки "Эксимер" охватывает практически весь спектр нужд потребителя с различными требованиями к вычислительным мощностям и финансовыми возможностями. Компьютерная техника "Эксимер" - это высокое качество, оперативный сервис и надежные гарантии!

Компьютеры Эксимер теперь можно купить в Internet!
Вся линейка компьютеров Эксимер доступна для online-покупки в интернет-магазинах **www.dostavka.ru** и **www.megashop.ru**. Оформив заявку, Вы в течение максимум двух дней получите свой заказ прямо домой или в офис. Доставка по Москве - бесплатно, о цене и сроках доставки в другие города Вы можете узнать, связавшись с менеджерами интернет-магазинов.
Покупайте через интернет - это выгодно, удобно и доступно!

Розничные продажи компьютерной техники Эксимер в Москве:
Инел-М: тел. (095) 485-5955, 485-5963;
М-ВИДЕО: (095) 921-0353
Мультимедиа Депо: тел. (095) 937-0455, 937-2644, 412-5145
Техносила: (095) 966-1001; 966-0101
Диал Электроникс: (095) 916-0010
Дистрибутор компьютерной техники "Эксимер" - компания Инлайн: (095) 742-6436, 941-6161, 576-6436.



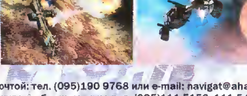
- Больше чем просто экшн, больше чем просто симулятор: насыщенный сюжет игры создаёт целый новый игровой мир.
- Поле боя – огромный континент. Потребовалось бы 7 часов полёта, чтобы пересечь его.
- Две нелинейные военные кампании, более 20 миссий в каждой из них. Плюс 3 миссии «Боевая тревога». Плюс 3 тренировочные миссии.
- Более 50 видов боевых единиц и более 150 видов наземных, воздушных и наводных объектов.
- Возможность подбирать вооружение своих летательных аппаратов с визуальным отображением. 16 типов оружия (энергетическое, огнестрельное, торпеды, ракеты обычные и самонаводящиеся), 14 типов летательных аппаратов.
- Умопомрачительная детализация графики.
- Объемный звук.

Системные требования:

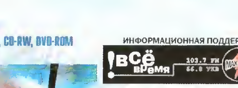
Операционная система	Windows 95/98/ME/2000
Процессор	PII266, Celeron 300, Duron (рек. Pentium III, Athlon)
Оперативная память	64 Mb (128 Mb рекомендуется)
Видео	акселератор 2-го поколения, поддерж. Direct 3D (рекомендуется акселератор посл. поколения)
Свободное место на диске	650 Mb (750 Mb рекомендуется)
Звуковая карта	DirectX-совместимая
Управление	клавиатура, мышь, джойстик
CD-ROM привод	8-ми скоростной
Для игры в многопользовательском режиме	LAN, TCP/IP
Дополнительное ПО	DirectX 7.0, Internet Explorer 4.0 и выше

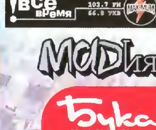
Внимание! Компания «Бука» не гарантирует работу компакт-диска на CD-R, CD-RW, DVD-ROM





ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА





ДЖОЙСТИКИ THRUSTMASTER
ОРУЖИЕ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ www.thrustmaster.ru
12 ИЮНЯ СОСТОИТСЯ РОЗЫГРЫШ СРЕДИ КУПИВШИХ ИГРУ



Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com

ИГРОМАНИЯ

ОТ РЕДАКЦИИ

Приветствую! Помните, в прошлом номере в редакторском слове я написал, что "Мания" планирует переориентироваться на зарубеж и вскорости начнет выходить исключительно на английском языке, с одновременной публикацией всех материалов на компакте в русской версии? Представьте себе — некоторые в это поверили. Их не смутило ни то, что номер апрельский, ни даже то, что проект "англофикации" журнала был озаглавлен как "Первое апреля"... Едва номер появился в продаже, буквально на следующий день в редакцию стали приходить гневные письма, авторы которых в жесткой форме требовали оставить журнал на русском языке и отчаянно протестовали против грядущего кошмара "англофикации". Следом потекли резюме людей, предлагавших услуги в качестве переводчиков. Любопытно было бы знать, как реагировали написавшие, получая в ответ сердечные поздравления с Первым Апреля...

Однако — нет дыма без огня, и некий глобальный проект у нас в редакции действительно зреет. Разумеется, совсем иного свойства. Сразу же после того, как этот номер уходит в типографию, мы принимаемся за подготовку спецвыпуска **"Геймпостер"**. Его рекламу вы можете видеть на страницах "CD-Мании" и "В разработке". Разглашать деталей я не стану, так как они еще подлежат окончательному согласованию. Скажу лишь, что это будет подборка высококачественных полноразмерных постеров по наиболее хитовым играм ушедшего и нынешнего годов, сдобренная всякой полезной информацией по тридцати-сорока играм. Как говорят в таких случаях, ищите на прилавках города. Учтите, тираж ограниченный, так что не пропустите.

Запуск в производство "Геймпостера" — не единственное событие, каковым ознаменован последний месяц редакционной жизни. Как многие знают, у "Игромании" уже давно имеется сайт: ***www.igromania.ru***. До последнего времени мы им почти не занимались — руки не доходили. Ситуация изменилась. Как первый шаг, сделан нормальный дизайн и одновременно полным темпом идет выкладка на сайт всех материалов, опубликованных в "Игромании" за последние полтора года. Плюс к тому, все руководства и прохождения, публикуемые нами на компакте и в нашем сборнике **"Лучшие компьютерные игры"**, отныне будут появляться на сайте задолго до поступления журнала в продажу. То бишь — сразу же, как только наши авторы их напишут, а редакторы — отредактируют.

О номере. Никаких кардинальных изменений в структуре журнала на сей раз не произошло, зато есть несколько материалов, к которым хотелось бы привлечь ваше внимание. Во-первых, мы постарались всесторонне рассмотреть Fallout Tactics. "Всесторонне рассмотреть" — это охарактеризовать в "Вердикте", взломать в "КОДексе", произвести хирургическое вмешательство во "Вскрытии", вручить вам первый поток дополнений в "Игровой Зоне" и снабдить серией советов и рекомендаций в "Матрице". В следующем номере "всестороннее рассмотрение" продолжится следующей обоймой материалов.

Во-вторых, мы продолжаем освещать грядущие российские суперпроекты. На сей раз жертвой единогласно был избран оригинальнейший "Периметр" от создателей хорошо вам известных "Вангеров". Обязательно прочтите. В-третьих, когда захотите расслабиться и посмеяться, почитайте репортаж "Краской в морду", повествующий о поездке нескольких игроманцев, и меня в том числе, на пэйнтбольное ристалище.

Последнее. В предыдущих двух номерах в разделе "Rulezz&Suxx" те блоки, где пишется информация об играх, получились крайне неудачными. Из области "хотели как лучше, а получилось...". К нынешнему номеру наши дизайнеры это дело в корне перекроили. Выражу надежду, что теперь все нормально.

Поздравляю вас с долгожданным приходом весны — настоящей, а не календарной. Не забывайте, что в мире существует миллиард развлечений, помимо компьютерных игр. Но всегда помните, что игры были и останутся одним из наилучших.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

В связи с постоянно происходящими изменениями и расширениями "Игромании" всегда требуются новые авторы, а также редакторы. Обращаться по электронной почте на *editor@igromania.ru*.

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Святослав Торик *(torick@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rad@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(aperKOT@igromania.ru)*
Арт-директор
Роман Несмелов *(ramis@igromania.ru)*
Дизайн и верстка
Илья Галиев *(ib@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dianis@igromania.ru)*
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sabaka.igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректоры
Людмила Катаева *(luda@obninsk.com)*
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев
Алексей Подгорецкий
Михаил Рязанов

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА
Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Наталья Козлова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: ***editor@igromania.ru***
сайт. ***www.igromania.ru***

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ №937.

Тираж 34700.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ



I. Игры

AtOM (atom@igromania.ru)

LichTech 3.0 готов вступить в бой



Неутомимые кодеры из Monolith, неоднократно радовавшие разработчиков игр недорогим движком LithTech (разными версиями), недавно завершили работы над третьей версией инджайна. «Монолитный моторчик» хорош в первую очередь оптимизированной сетевой частью («нет лагу» — основной лозунг разработчиков). Визуальная составляющая обогатилась поддержкой всех навороченных DirectX8 примочек — пиксельные и вершинные шейдеры, отражения, рельефное текстурирование. Но что есть даже самый мощный движок без хороших игр? Красивая технодемка — не более. Но одним лишь движком дело не ограничилось. В самом ближайшем будущем следует ожидать следующих игр на LithTech.

Torn — трехмерная РПГ от создателей знаменитого Fallout, Black Isle Studios. Несмотря на серьезные отличия (фэнтези-окружение, шесть уникальных рас, поддержка мультиплеера, реалтаймовые бои с возможностью паузы), есть и ряд сходств с «ядерным шедевром». Например, ролевая система S.P.E.C.I.A.L., множество вариантов развития персонажа и столь любимая игроками нелинейность. Многообещающий гибрид Fallout и Baldur's Gate увидит свет в конце текущего года.

Aliens vs Predator 2 — сиквел популярного шутера. Большинство оригинальных черт будут сохранены — выбор персонажа (Пехотинец, Хищник и Чужой), напряженная атмосфера; основное отличие — появление в игре больших открытых пространств.

Shogo 2 — официально игра не анонсирована, но, предположительно, эта будет сиквел известного в свое время шутера (у нас также известного как "Ярость: Восстание на Кронусе") с элементами аниме. Информации об игре совсем мало. Возможно, что это будет и не Shogo 2, а что-нибудь другое, не менее анимешное.

Особенности китайского общепита



Компания Futurearena Corporation, анонсировавшая игрушку под названием Restaraunteur, открыло новый жанр — «менеджер китайского ресторана». Простыми ресторанами и закусочными мы начали управлять давно, аж с 1994-го года и игры Pizza Tycoon. Играющему в Restaraunteur придется приглядывать за вороватыми поварами и лентяями-официантами (китайцами), общаться с вечно недовольными клиентами (каждый пятый житель земного шара) и следить за ритуалами приготовления экзотической пищи. Несмотря на практически полную готовность игры, издатель для нее еще не найден, так что со сроками выхода наблюдается полная неопределенность. Все-таки китайская кухня (воробьи, лягушки) — вещь на любителя.

Глобальный космомимезис



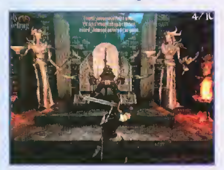
В полку онлайновых ролевиков в очередной раз ожидается пополнение — футуристическая РПГ Mimesis от Tannhauser Gate Studio. Мрачным будущим, трехмерным движком, прекрасной детализацией и хорошей ролевой системой сейчас уже никого не удивишь, а вот *отсутствие в игре расы людей* (глобальный катаклизм полностью очистил Землю от болезных) — это свежо. Не менее занятно выглядит возможность свободно переносить героя с одного сервера на другой (включая и фанатские; непонятно, правда, как разработчики собираются защищаться от взломов) и доступность бесплатной игры в течение некоторого (пока неопределенного) срока времени.

Эпизодический Дюк



Компании Sunstorm Interactive и ARUSH Entertainment объявили о разработке очередной серии приключений неутомимого Дюка Ньюкема. Злой гений Доктор Протон, полчище мутантов и неповторимая атмосфера оригинального DN3D присутствуют. Экшен от третьего лица Duke Nukem: Manhattan Project выйдет осенью этого года и распространяться будет исключительно через Интернет по эпизодической системе (первая порция бесплатно, остальные — не совсем; если помните, первые аркады про Дюка от Apogee продавались сходным образом). Скорее бы доделали — глядишь, ожидание Duke Nukem Forever стало бы менее утомительным. Хотя, исходя из общения с Дюком на PSX, «третьеперсонный» вид может совсем не туда увести старину Ньюкема (к Лоре, родимой).

Викинги на Арене

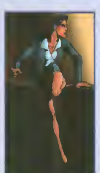


Вдохновляясь успехом своего экшена — Rune, Human Head Studios уже объявила многопользовательский адд-он под названием Halls of Valhalla. Ключевые особенности — поддержка ботов, возможность игры без оригинальной «Руны», несколько новых карт

и персонажей и, конечно, новые мультиплеер-режимы — Arena (гладиаторские турниры один на один, аналог «кваковского» мода Racket Arena) и HeadBall (баскетбол по викингским правилам, где вместо мяча используется голова противника). К моменту выхода журнала игра уже должна появиться на прилавках.

А вот в августе нас ожидает Rune Gold, в которую войдет оригинальная Rune, адд-он Halls of Valhalla и, цитируя пресс-релиз, «дополнительные возможности и кое-что новое, что пока держится в тайне».

Сломанные мечи в 3D

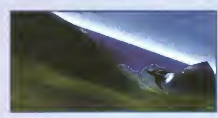


Кто говорил, что квесты мертвы? Расслабьтесь: французы из Revolution Software, мамы и папы знаменитого Broken Sword, наконец-то анонсировали продолжение — BS3: The Sleeping Dragon. Трехмерные Джордж и Нико возвращаются на наши мониторы в начале 2002 года, целевые платформы — PC, XBox и PSX2. Детали пока не разглашаются за их полным отсутствием (работы начались только-только), но здоровый оптимизм вкупе с опытом общения с предыдущими частями подсказывает, что все будет хорошо. Есть вполне здравое предположение, что игра будет создана на движке Gold & Glory: Road To El Dorado (по одноименному мультфильму), который также использовался в In Cold Blood ("Не зная страха", по версии "Буки"). Смею напомнить, что хоть движок и выглядел на пять баллов, но интерфейс нового поколения серьезно отличался от того, что мы видели в "Дымящемся Зеркале"....

Mythos: назад, к истокам

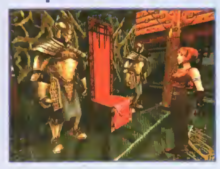
Не далее как в предыдущем номере мы писали о закрытии амбициозного стратегического проекта Dreamland Chronicles от Mythos Games. Братья Голлон, возглавляющие компанию, переждав положенный траур, сломя голову бросились на разработку нового проекта — Laser Squad Nemesis. Ветераны наверняка помнят старину Laser Squad (1993, кажется, год), пионера TBS и идейного вдохновителя X-Com. По жанру это squad-based TBS (т.е. отрядовая походовая стратегия), причем основным режимом будет PBEM (игра по электронной почте). Противоборствующих сторон ожидается три (десант, дроиды и инопланетяне), карт и типов игры — огромное количество, юнитов — не меньше (самому заниматься экипированием оных нельзя — сурово, но для мультиплеера самое оно — так ведь намного быстрее). Открытая архитектура игры позволит создателям добавлять в игру все, что им надо: от уровней/юнитов до рас (!). А присутствие всемирной системы рейтингов говорит о том, что ребята настроены очень серьезно. Графика — двухмерная, в изометрии; выход — к Рождеству. Все здорово, непонятно одно — почему PBEM (по электронной почте)?

Warcraft и боевые гейшн



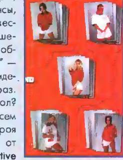
Не успел еще Warcraft 3 выйти из подвалов Blizzard, как отдельные предприимчивые товарищи из Liquid Entertainment принялись его клонировать. Для сокрытия позорного факта тело W3 было облачено в восточный антураж (почти Shogun), но мы-то с вами знаем, откуда растут корни (разве по скринам не заметно?). Три уникальные противоборствующие стороны-расы, красивый трехмерный движок, богатый сюжет, разнообразные миссии и донельзя сбалансированные юниты (самураи, оборотни, ниндзя, камикадзе и даже воины-гейши) — это Battle Realms. Несмотря на вопиющую вторичность, проект получается крайне любопытным (даешь боевых гейш!), да и ждать осталось недолго — до второго квартала сего года.

Ролевые реки, карамельные небеса



Издательский дом Simon & Schuster недавно обзавелся новым проектом — ролевиком с элементами экшена (или наоборот?) Skittles: Darkened Sky. По сюжету в меру симпатичная девушка Скай (соответственно, вид от третьего лица) разыскивает потерянные части таинственного древнего артефакта, способного защитить наш мир от происков Зла. Квесты-подвиги, сражения с применением магии и оружия прилагаются, скриншоты очень даже, но... злые языки говорят, что игрушка ожидается упрощенной донельзя, а первая часть названия вкупе с именем издателя наводит на печальные выводы. Skittles — это же конфетки, которые «цветная радуга вкусов» или что-то еще в этом духе, не их ли планируют использовать в роли артефактов?

Футбол на раздевание



Стрип-покеры, рулетки, пасьянсы, головоломки, квесты/стратегии/экшены с элементами "обнаженной натуры" — все это мы уже видели, и не раз. Но стрип-футбол? Впрочем, не совсем футбол: игра в Football Strip от Virgin Interactive и Daily Sport, для достижения заветных «роликов» вам предстоит всего лишь отвечать на вопросы красоток (про футбол). Интересная идея, а я уже жду не дождусь экшена с ботами-стриптизерами.

Впадение во тьму



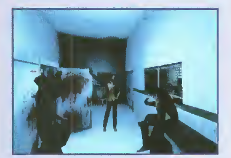
XXV Productions, большие поклонники Blair Witch Trilogy, начали работать над адвенчурой Darkfall, сюжет которой основан на английском телесериале 80-х годов «Сапфиры и сталь». Главный герой трясется по железным дорогам старушки Англии, опаздывая на деловую встречу и умирая со скуки в пути. Выйдя покурить на заброшенной станции, он отстает от состава и теряется в страшном городе призраков... На первый (второй, третий) взгляд — BWT, эпизод первый. Хотя больше похоже на Alone in The Dark. И я бы не сказал, что я расстроен. Клоны — это совсем не плохо, если клонируют что-то достойное. Ждем лета, а там посмотрим.

Star Trek: мультивояджер



Star Trek: Voyager — Elite Force, одна из немногих толковых игр по раскрученной вселенной, ожидает приплода — официального адд-она от Raven Software. Дополнение поражает своим размахом: нас ожидают две одиночные компании, «режим туриста» (путешествуем по Voyager'у не спеша, наслаждаясь архитектурой и знакомясь с устройством/убранством) и огромная гора многопользовательских довесок. Семнадцать новых уровней, двадцать моделей и несколько занятных режимов. Федерация против Боргов, надо убить лидера вражеской группировки; охота за «отажроиным» игрокам, убийца которого вмиг становится объектом охоты; ST-ремиксы классических Last Man Standing и Rocket Arena и еще уйма всего. Для пущей крутости в игру введут несколько классов (см. классический Team Fortress). Чудо-адд-он выйдет осенью.

От заката до рассвета продолжают делать это...



Компания Cryo Interactive активно трудится над экшеном по мотивам популярной трилогии Квентина Тарантино «От заката до рассвета». Идея — на пять баллов. Но движок — страшный мутант от Devil Inside, задыхающийся от недостатка полигонов! На скриншоты! Криво, плоско, некрасиво и... убого. Как всегда, впрочем: «Мумию» видели? И как не стыдно над поклонниками картины так издеваться?

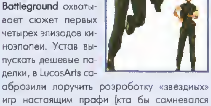
Клано-клонирование



Пока Tribes 2 никак не может разобраться с патчами и багами, ушлые клоноклепатели из Xenopi Studios анонсировали свой новый многопользовательский экшен Dreadnoughts. Добро пожаловать в далекое будущее, когда весь мир поделен на части между преступными группировками и могущественными синдикатами; мы вольны выступить на любой стороне... и т.д. и т.п. Каркас игры — кооперативный многопользовательский режим, объединяющий жестокие сражения с хитрой тактической составляющей. В общем, клан, но, судя по всему, клон крепкий и добротный.

Звездная военная RTS

LucasArts в сотрудничестве с Ensemble Studios принялись за работу над стратегией в реальном времени по вселенной "Звездных войн". Star Wars: Battleground охватывает сюжет первых четырех эпизодов кинoэпопеи. Устав выпускать дешевые поделки, в LucasArts сообразили поручить разработку «звездных» игр настоящим профи (кто бы сомневался в Ensemble; плюс еще Verant, которые трудятся над онлайновым ролевиком SW: Galaxies). Давно бы так. "Боевая площадка" ожидается осенью этого года.



Элитный анонс

Есть на свете справедливость. В мутном потоке «звездно-рекламных» игр, кривых портов и недостойных упоминания клонов обнаружилось настоящая жемчужина, да еще какая! Elite 4, продолжение легендарной серии космических симуляторов, любимых и по сей день. Дэвид Брэбен и Frontier Games наконец-то взялись писать продолжение, обещающее не запятнать репутацию старушки «Элиты». Все, что заставляло первобытных геймеров не спать ночами, забывая про сон и еду, только с впечатляющей графикой (пролетая над планетой, можно углядеть ландшафт ее поверхности), почти реальной физикой (о вот это звучит как-то подозрительно), миллионами световых миль за кормой и бесконечной игробельностью (будет даже мультиплеер). Фанаты могут впадать в анабиоз года эдак до 2002-го, не забывая исправно следить за новостями — первые детали будут уже скоро.

Sega гонит по PC



В то время как часть искони «компьютерных» компаний от PC отворачиваются, «приставочники» потихоньку опутывают «наш» рынок липкими щупальцами портов. Вот и Sega объявило о переносе своих популярных Dreamcast-гонок Sega GT на персоналку. Sega GT — это раллийный симулятор (почти симулятор) в духе приставочного Grand Turismo — 140 машин, 22 трека, богатые возможности настройки железных «коней», режим карьеры и все такое прочее. В Японии это чудо появится буквально на днях, до Америки-Европы доползет чуть позже.

Гейтса отправили в зоопарк

За что я люблю Microsoft, так это за их готовность ко всему, что в перспективе способно принести деньги. Соответственно, экспериментировать ребята не отказываются, выпуская то симулятор гражданского самолета, то вообще поезда, то... симулятор зоопаркостроения, Zoo Tycoon. Нас ждет куча животных, строений, сотрудников и материалов. Несмотря на сомнительную тематику (парков мы уже настроили), «мелкомягкие» твердо уверены в успехе. Лопаты (за животными прибираться) им в руки.

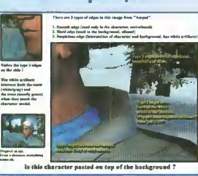
В продолжение темы: одновременно с Zoo Tycoon был объявлен Flight Simulator 2002 Professional Edition, дьявольски реалистичный симулятор «свободного полета» с горой мелких фенечек — пора свежих самолетов, новые миссии, автоматическая генерация ландшафта и очень и очень удобный набор редакторов.

P.S. Кстати, Flight Simulator до сих пор все пилоты мира используют для отработки летных навыков, что называется, на дому.



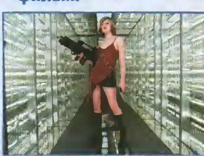
Индустрия

X-Box — фикция?



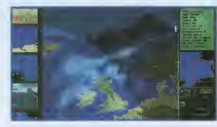
Microsoft любит скандалы, скандалы любят Microsoft. «Что бы про нас ни говорили, главное — говорят». И вот опять грандиозная шумиха вокруг широко разрекламированного XBox, вернее, вокруг одной из игр для оного — симулятора сноуборда Amped. Первые скриншоты из игры появились совсем недавно, заставив фанатов экстримспорта ронять челюсти и биться в эпилептических припадках. Однако в головах наиболее проницательных и подозрительных товарищей зародились некоторые подозрения — уж слишком красиво выглядели пресловутые скрины. Пытливые ребята посмотрели на картинки поближе и... выяснили, что ничего общего с игровым процессом арт не имеет. Световые эффекты оказались наложены в Фотошопе, роскошные модели отрендерены отдельно от бэкграунда... Официальные представители компании не смогли отвертеться и заявили, что «...мы там кое-что улучшили, чтобы показать, как все будет круто (...) просто железо еще сырое (...) а сказать, что это не скрины, а концепт — забыли...». Вот и верь после этого хвостливым пресс-релизам вообще и XBox'овым в частности. Интересно, хоть одна из тщательно вылизанных в графических редакторах изображений имеет хоть что-нибудь общее с реальными играми, или X-Box — это один большой «предварительный концепт»?

Фильм, фильм, фильм!



Братья-киношники давечо порадовали нас началом работ над сразу двумя суперпопулярными проектами. Первый — это Resident Evil (главная роль досталась Милле Йович), второй — долгожданный Duke Nukem. Дюком занялась студия Dimension Films, продюсер — Ларри Казанофф, мастер боевиков («Правдивая ложь», «Терминатор 2») и фильмов по играм: MK1, MK2, Mario Bros. Сюжет картины вертится вокруг инопланетных захватчиков-свиней, стиль — боевик в стиле «Людей в черном» и «Мумии». Деталей пока до неприличия мало (актера на роль Дюка еще не нашли, хотя говорят о Дольфе Лунгрене). Ну что, запасаемся колой и поп-корном?

Гарпун утонул

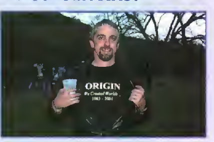


Военно-морской симулятор Harpoon 4, разрабатываемый фирмой Game Studios, был «забракован» Ubi Soft. Переговоры с другими издателями ведутся, но их успех очень сомнителен — какой такой «Гарпун» в эру покемонов, Барби и The Sims?

Казаков любят все

Предварительные заказы на английскую версию отечественной RTS Cossacks: European Wars (в народе известной как «Казаки») побили все рекорды — помимо того, что это самая популярная игра на Amazon'e (крупнейший электронный магазин), число заказов на Black & White и рядом не валялось.

Куда катится Electronic Arts?



У EA намечаются проблемы, и немалые. Первая весточка — увольнение 150 человек, в том числе и роспуск Origin! Вторая — закрытие части онлайновых сервисов (браузерные игры Air Warrior 4 и BattleTech). Третья — закрытие проекта Ultima Worlds Online: Origin (UO 2). Почему и зачем? Не знаю, но.. неужели это связано с выходом одного к UO — Third Dawn? Может, компания решила не более рисковать и попробовать «выехать» на старой доброй онлайновой «Ульти-

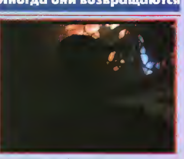
СРОЧНО В НОМЕР

Возвращение в домашний мир

Радуйтесь, поклонники трехмерных красот Homeworld! Sierra открыла сайт, посвященный продолжению вашей любимой стратегии. Никакой информации за этим не последовало, но сам факт... Вдогонку еще один кусочек сенсации: ходят слухи о готовящемся продолжении Giants

СРОЧНО В НОМЕР

Иногда они возвращаются



Terminal Reality, подарившая миру великолепный Nocturne, уже несколько месяцев трудится над его продолжением. Новый, очень красивый движок, плавающая камера, реки крови и мрачная атмосфера греют душу маньяка, хотя предполагаемая кастрация приключенческих элементов (ох уж эта консольная ориентация) и смена Stronger'а Светланой (никаких ассоциаций с TR) заставляют задуматься. Подождем официального релиза.

СРОЧНО В НОМЕР

Хоббиты в онлайне

Компания Sierra Studios готовит в своих недрах крайне интересную игру под названием Middle Earth Online. Максимальная приближенность к духу «Властелина колец», великолепная графика и тысячи персонажей «на линии огня» — это ли не мечта многочисленных поклонников трилогии Толкиена? Работы над проектом велись и ранее, правда, тогда их прикрыли — «технология не доросла». Неужели сейчас уже «доросла»? Подробности — на майской E3.

ме»? Тем паче, что у оной стало на одного конкурента меньше, значит, фанаты вернутся в лоно UO, обеспечив EA средствами к существованию.

Впрочем, *Ричард Гэрриот*, создатель оригинальной Ультимы, оставшись не у дел с EA, собирается основать с коллегами новую фирму и приступить к созданию некоей.. а, впрочем, все ровно ничего до конца не известно.

Большие проблемы у маленьких компаний

14 Degrees East, подразделение Interplay, принимавшие участие в разработке незабвенных Fallout Tactics, Starfleet Command 2, Klingon Academy, Evolva и Invictus, потерпело серьезные потери. Стены родной фирмы покинул ее директор — Брайан Кристиан. Причины не называются, новое место назначения — THQ, руководящая должность. Поговаривают, 14DE теперь находится на грани закрытия...

Не лучше дела у детища писателя Майкла Крайтона, компании Timeline Computer Entertainment. От них ушло несколько менеджеров, программистов и художников, прихватив с собой сетевого администратора и главу разработки. Вполне закономерно, учитывая неуспех их проекта Timeline и, следовательно, отсутствие денег. Писал бы Майкл свои книжки, игровая индустрия — совсем не его стихия.

Codemasters vs. пираты

Суровые северные борцы с пиратством придумали очень оригинальное средство борьбы с компьютерными «корсарами». Никаких больше защит от копирования, снимаемых за пару секунд, или глупых просьб «вставить сидючок» (на что хакеру дебаггер?). Все игры Codemasters отныне без проблем копируются на любые носители, только... только после этого не работают. Проходите вы пол-игры, наслаждаясь неповторимым процессом, как вдруг глюки, боги и ошибки начинают переть изо всех щелей. Патч? Покупайте фирменную коробочку — том все путем. От комментариев воздержимся... посмотрим, что скажут пираты.

СРОЧНО В НОМЕР

Сюрприз от Спектора

Один из ведущих дизайнеров игровой индустрии, Уоррен Спектор, на грядущей E3 собирается показать общественности два новых проекта. Названия пока неизвестны, но некоторые источники утверждают, что это будут Deus Ex 2 и Thief 3. Если «источники» не врут, можно начинать праздновать. Как раз эти игры и мечтают заполучить большинство геймеров.



Скончался президент Sega

Шестнадцатого марта сего года Исао Окава, глава корпорации Sega, скончался от сердечного приступа в одном из госпиталей Японии. 74-летний президент давно страдал от тяжкого сердечного заболевания, которое усугубилось убытками его любимого детища и закрытием Dreamcast. Создателя Соника и других популярных персонажей свела в могилу конкуренция и происки недоброжелателей. Жестокий мир... а вы говорите, «насилие в играх».



III. Россия

Маленький Брюс Ли



Издательский дом Snowball Interactive в скором времени представит на суд игроков свою новую локализацию — двухмерную аркаду «Акимбо: Маленький воин» (Akimbo: Kung Fu Hero) от шведской компании Iridon Interactive (известной по проекту «Не тормози!»). Если вы ностальгируете по временам расцвета сайд-скроллеров, любите помахать конечностями на досуге или просто желаете расслабиться после высокоинтеллектуальных 3D-монстров, не проходите мимо.

Второй "Паркан" на подходе!

Радуйтесь, поклонники «Паркана» и «Железной Стратегии». Анализ сайта «Никиты» показывает, что работы над продолжением серии уже начались. На данный момент известна лишь предыстория новой игры (пересказывать этот шедевр в двух словах — задача неблагодарная, поэтому ждите отдельного материала) и выложено пара артов, но даже по этой малости можно судить, что нас ожидает что-то необычное и интересное. Ждем подробностей...

Волна локализаций от «Нивала»

Компания «Нивал», известная своими качественными локализациями, объявила о десятке новых проектов, которые появятся на прилавках магазинов уже в этом году.

Pilgrim — классический квест с глубоким сюжетом, написанным знаменитым Паоло Коэльо, в сочетании с дизайном от гениального Мебиуса. Средневековье, инквизиция, интриги и предательства. Дата выхода — второй квартал 2001 года.

Loch ness — детектив с элементами шпионского триллера. Действие происходит в Шотландии тридцатых годов и предлагает нам распутать жуткий заговор против мировой цивилизации (четвертый квартал).

Prophecy — продолжение «Пророка и Убийцы», вторая часть истории Паоло Коэльо по мотивам сказок "Тысяча и одна ночь". Новые сражения с демонами и колдунами, сказочные приключения и великолепная графика (второй квартал).

Casanova — об этой игре мы уже писали в прошлом номере. Дуэли, политические интриги и любовные приключения, нелинейный сюжет (второй квартал).

Inquisition — экшен/квест с увлекательным

детективным сюжетом, переносящий нас во времена Столетней войны и святой инквизиции (**четвертый квартал**).

Insider — крайне оригинальная игра, основанная на создании и развитии персонажа, обладающего собственным интеллектом. В этой игре-фильме вам предстоит играть роль режиссера (**четвертый квартал**).

Hitchcock — психологический триллер по мотивам фильмов Альфреда Хичкока (**четвертый квартал**).

Kirikou and the Sorceress — трехмерный экшен по мотивам одноименного фильма. Играя маленьким чернокожим мальчиком, нам предстоит спасать прекрасную волшебницу от ее же упрямого характера (**третий квартал**).

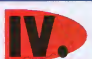
4 Wheel Racing — экстремальные гонки на полноприводных внедорожниках, 60 машин, 24 трассы, поддержка мультиплеера (**второй квартал**).

New York Race 2215 — футуристическая гоночная аркада, посвященная поездкам на летающих автомобилях по улицам черных кварталов Нью-Йорка (**третий квартал**).

Хороший парень Гилберт



Фирма New Media Generation изъявила желание издать в России приключенческую игру Gilbert Goodmate — классический рисованный 2D-квест в лучших традициях жанра. Нам предстоит сыграть роль **Гилберта Гудмейта**, разыскивающего некий гигантский гриб-памятник с целью спасения своего дедушки, работающего сторожем при злополучном растении и не справившегося со своей задачей. Великолепная анимация, сорок часов геймплея, более пятнадцати тысяч строк диалогов, скромные системные требования (P166/ 32Mb/ Direct3D) — любителям покликать по экрану в свое удовольствие найдется, чем заняться.



IV. Интересности

Виртуальная реальность для бедных

В позапрошлом номере «Мании» мы писали про всевозможные устройства, дарящие реальность плоской картинке вашего монитора. VR-шлемы и очки — это круто, но их стоимость, отрицательное влияние на глаза, не всегда корректная работа и, главное, низкая распространенность делают свое черное дело. Куда как проще раздобыть самые обыкновенные стерео-очки из разноцветных стекол (стоят сущие копейки и часто продаются в комплекте со специальными видеокассетами). Проблема лишь в том, что поиграть с их помощью не получится. Вернее, не получалось — хитроумные тайваньцы из Wicked3D разработали специальную программу, волшебным образом внедряющую поддержку сине-красных очков в большинство 3D-игр. Демонстрационная версия приложения лежит ***на нашем компакте***.

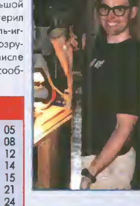
Pac-Man в разлив

Японская компания Asahi Breweries, производитель газировки, лицензировала у Namco популярного персонажа видеоигр Pac-Man'a. Вечно голодное существо с гордостью наклеили на этикетку и даже использовали в качестве рекламного символа (Pac-Man — государственный символ Японии?). Мощный напиток «Chara», на этикетках которого красуется желтый прожора, появится в Европе и США ближе к осени. Интересно, а мы сможем попробовать Pac-Man'a на вкус?



Студент с рейлганом

Американский студент Массачусетского Института Технологий, большой поклонник Quake, на досуге смастерил самый настоящий рейлган. Не модель-игрушку, а именно «gun» — пушку, разрушающую дерево и металл. О числе жертв среди мирного населения не сообщается (пока).



Даты выхода игр

Апрель	
Tribes 2	02
Australian Outback	02
Lego Stunt Rally	03
Star Trek: Bridge Commander	04
Steel Panthers: World at War	06
Skip Barber Racing	06
Indy Racing League 2000	09
Capitalism 2	12
Desperados: Wanted Dead Or Alive	14
Merchant Prince 2	15
Tropico	16
Lego Island 2	17
X-Com: Enforcer	17
Star Trek: Deep Space — Nine Dominion Wars	23
Rune: Halls of Valhalla	24
Fly! II	27
World at War	27
Deep Sea Fishing 2	30
Май	
Disciples 2: Dark Prophecy	01
Hot Wheels: F1 Team Racer	01
Independence War 2: The Edge of Chaos	03
Legends of Might and Magic	05
MechCommander 2	05
O.R.B.	08
Myst 3: Exile	12
Arcanum	14
Dragon Riders	15
Silent Hunter II	21
Microsoft Train Simulator	24
Star Trek: Voyager — Elite Force Expansion	28
Peacemakers	29
Destroyer Command	30
Baldurs Gate 2. Throne of Baal	31
Июнь	
Heroes Chronicles: The Final Chapter	01
Sega Bass Fishing	03
Sega GT	03
Gangsters 2	04
World War 2 Online	05
Shogun Total War Warlord Edition	05
Anachronox	10
Emperor: Battle for Dune	12
Anteus Rising	16
Startopia	19
Alone In The Dark 4	20
Commandos 2	26
Pool of Radiance 2	29

От игр умнеют?

Интересные результаты дало исследование различных групп детей, проведенное забугорными товарищами. Оказалось, что детишки-геймеры намного умнее своих «обычных» сверстников. Кроме лучшей реакции они обладают лучшими математическими способностями и обширными знаниями в различных областях естественных наук. Может быть, теперь станет меньше глупых наподок на «кровожадность» игр?

Вступление к "CD-мании"

Привет всем! Предворяя очередной компакт очередного номера "Мании", хотелось бы отметиться говорением слов по следующим пунктам темы.

Наконец-то закончен труд Ромиса над заставочным роликом, который призван стать первым, что вы увидите, как только сработает autorun и когда компакт, завертевшись по круговой, раскроет вам, так сказать, свои мегафайловые многокартиночные объятия. Ждем отзывов.

Далее, на компакте вы услышите более чем любопытную музыкальную композицию в бардовском стиле, называющуюся "Баллада о Правильных Играх", написанную товарищем по имени Никито Гургуц и совершенно безвозмездно предоставленную им "Мании" для помещения на диск. Как написал Никита, "даю добровольное согласие на размещении "Баллады о Правильных Играх" на ближайшем игроманском CD, а от причитающегося мне гонорара — отказываюсь в пользу апгрейда неимущих геймеров". Думаю, после таких жизнеутверждающих слов вы просто обязаны ее послушать, со всей торжественностью, каковой требует ситуация. Среди музыкальных композиций на компакте она идет последним номером.

И последнее. Программист компакт-диска, известный вам как Дионис, просил лично каждому передать, что исправил глюк с неправильным отображением картинок. По его утверждению, теперь они показываются правильно не только будучи увеличенными во весь экран, но и в мелком, так сказать, зародышевом состоянии (короче — thumbnails). Однако железной уверенности он не испытывает и просил вас, посмотрев, сообщить ему, как оно том обстоит на деле. E-mail: webmaster@igromania.ru. Или можете по обычной почте.

Геймер
gamer.sobaka.igromania.ru

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

На компакте номера публикуются:

1. Руководство и прохождение по стратегии Kingdom Under Fire от *Николая Коровина*

2. Огромнейшее прохождение, дополненное главами об оружии и многом прочем, по средневековому экшену Blade of Darkness от *Кирилла Шитарева*.

3. В прошлом номере мы публиковали руководство по "Parkon. Железная стратегия". Теперь мы добавляем к нему полное прохождение за авторством неутомимого *Матвея Кумби*

4. Руководство, содержащее советы по оружию и многое прочее, плюс детальное прохождение по файтингово-анимешному экшену ONI ("ОНИ") от *Андрея Верещагина aka Soldier*.

5. Тщательнейшие руководство и прохождение по адд-ону Icewind Dale: Heart of Winter, дополненные информацией о том, как адд-он модифицирует игровую механику оригинального *Icewind Dale*, и полной подборкой всех существующих кодов, от нашего журналиста с самым кратким и лаконичным псевдонимом — *Dash*.

6. Детальное прохождение и, скорее всего, руководство (сейчас как раз дописывается) по самому новому ролевому хиту Summoner от *Кирилла Шитарева*.

7+8. Из числа ранее написанного, мы публикуем развернутые материалы по стратегиям Zeus: Master of Olympus и Reach for the Stars от ветерана стратегического фронта *Игоря Савенкова*. Сейчас Игорь полностью погружен в работу над глобальнейшим материалом по *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*, который вы, если не случится ничего непредвиденного, сможете прочесть уже в следующем номере (точнее, на следующем компакт-диске). Краткий фрагмент из этого материала вы можете увидеть в нынешнем номере в *"Матрице"*.

9. Полное прохождение отечественного квеста **"Операция: "Пластилин"** от *Антона Голицина*.

10. И, наконец, не давая абсолютной гарантии, пообещаем вам развернутый материал по отечественному блокбастеру **"Шторм"**, который сейчас активно допроходится и дописывается нашим бессменным экшеонистом *Аланом Берновским*.

ИГРОВАЯ ЗОНА



#01. Adventure Pinball

1. Сразу же после появления игры на прилавках магазинов начали выходить дополнительные **миссии** (уровнями это назвать язык не поворачивается, да и слово «стол», принятое в пинболе, тоже не подходит). Встречайте первенцо по имени Monkey Marsh.

#02. Age of Empires II

1. Real World Maps. Мастера из Ensemble Studios с энтузиазмом взялись за изготовление известных в реалии территорий в уменьшенном масштобе. За истекший месяц появились еще две карты — Byzantium и Japan, а более старые карты были объединены в один архив, который мы тоже выкладываем.

2. Официальная Random карта для Conquerors — ES@Paradise, как всегда — очень высокого качество.

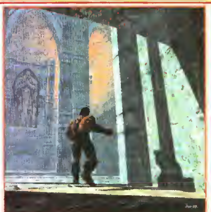
3. Сценарии Druid Initiative, Gold Galore, Lost City, Player vs Allies и The Duke and his Army.

4. Не стоит забывать и о первой части Age of Empires — родоначальнике хитовой серии. Для нее существует огромное количество кампаний и сценариев. Позвольте предложить вам наиболее интересные из них. Кампании Chou Overlord, Conquest of America, King David и самая качественная, да к тому же и историческая, — Punic Wars.

#03. Blade of Darkness

К сожалению (а может, и к счастью) убийца «Руны» из Blade of Darkness не вырос. Возможно, причина в неудобном, особенно по-сравнению с Rune, управлении или же в ничтожно малом количестве модификаций и дополнительных уровней...

Составитель рубрики: or@NGE (orange@igromania.ru)
При участии Геймера и Алексея Макаренкова
Counter-Strike (кроме суперкарты) и «шкурки» для UT — Андрей Терминатор (termit@igromania.ru)



1. Смею надеяться, что недавно вышедший **редактор уровней**, несмотря на всю свою «корявасть», изменит сложившуюся ситуоцию но картостраительном фронте, и но компокте следующего номера мы сможем разместить пару-тройку уровней, возможно, даже сделанных вами. Собственна — присылайте, если есть!

2. Навоя модификация, на моей памяти — уже третья. Называется **Gladiatar Mad**, затачена главным образом под single-player. Никоких глобальных изменений не внасит.

#04. Counter-Strike

Суперкарта

Хит сезоно, лучший подарок но первое апреля (увы, уже довно прошедшее, но — не последнее ведь!) и просто шедевр — карто **de_mania**. Представляет собой практически тачную капию помещения редокции «**Игромании**». В целях улучшения играбельности к реально существующим помещениям дабавлен обширный подвол и розветвленная система вентиляции. Террористы начинают игру на крыше, откуда через вентиляцию проникают внутрь. На выбор предлагается заминиравать либо кресла главреда, либо подвольное помещение. Нада ли говорить, чта карто было тщательнейшим образам протестировона всем играющим в C-S саставам редакции...

Igromania Weapon Pack #3 for Counter-Strike:

"Ready For Action"

Пистолет настоящего "атца", v 2.0

И снова вашему вниманию предлогается **Desert Eagle** с аптическим прицелом. Талька на этат раз прицел нескалька побальше и поприятнее. Да и сам пистолет выглядит более изящным за счет ноличия нескольких хромированных элементов. Караче гаваря, усовершенствованная версия.



Руководства и прохождения
Blade of Darkness
Icewind Dale: Heart of Winter
Kingdom Under Fire
ONI ("ОНИ")
Reach for the Stars
Summoner
Zeus: Master of Olympus
Операция: "Пластилин"
Шторм
Parkon. Железная стратегия

Игровая Зона
Adventure Pinball
Age of Empires II
Blade of Darkness
Counter-Strike
Diablo II
Driver
Duke Nukem 3D
Dungeon Keeper
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Gettysburg!
Ground Control
Half-Life
Heroes of Might and Magic III
Icewind Dale
Moorhuhn Winter Edition
Operation Flashpoint
Quake II/III
Red Alert II
Rune («Руна»)
Sacrifice
Serious Sam
Submarine Titans
Tribes
Tzor («Огнем и Мечом»)
Unreal Tournament

Демо-версии
Desperados: Wanted Dead or Alive
Operation: Flashpoint

Патчи
Carnivores: Ice Age
Colin McRae Rally 2.0
Gore (тестовая версия)
Half-Life
Hostile Waters: Antaeus Rising
MechWarrior 4
NHL 2001
Summoner

Трейнеры
Black&White
Blade of Darkness
Fate of The Dragon
Majesty: The Northern Expansion
Red Alert 2
Summoner

По журналу
Rulezz&Suxx
Wallpapers для O.R.B.
Wallpapers для Warriors King
Графика "Rulezz&Suxx"

Deathmatch
Quake 3: Arena — *Моды:* Eternal Arena, Challenge Pro-Mode Arena 0.99s1.
Unreal Tournament — *Моды, мутаторы:* Unreal Tournament Classes, Suicide Matt's Mutator Pack, Infiltration 2.86.
Counter-Strike — *боты:* TEAMbot версии "альфа 3", Frag-o-matiK Bot 1.0
Counter-Strike версии 1.1
Демки с турнира Q3 CPL — Pacific.

Антихакер
База паролей 1.0, Password Corall, Password Generator 2.11, KeyPack 2000, Парольщик 1.15, SpeedySloth 1.3, Whisper32 1.12
Advanced ARJ Password Recovery 2.0
Advanced RAR Password Recovery 1.0
Advanced ZIP Password Recovery 3.21
Advanced Office 95 Password Recovery 1.2
Advanced Office 97 Password Recovery 1.31

Вскрытие
Конвертеры графики Fallout Tactics и FT Sprite Viewer
WinOni

Интернет
CoffeeCup Free HTML 5.0, Macromedia Dreamweaver 3.0, Adobe GoLive 5.0, HTML Generator 3.02001
Sash Weblification Manager 2.0 alpha

КОДекс
Трейнер к Fallout Tactics
Трейнер к Fate of the Dragon

МатрицаПлюс
QuArK Beta 6
Unofficial Button Pack
Unofficial help files for UnrealEd
Unrealty Client 1.01
Unrealty Editor 1.01 Demo
Virtual International Space Station
VRND Notre Dame Catherdal

Новостной Меридиан
eyeSCREAM light demo

Самопал
Сборник часто задаваемых вопросов

Территория реклама
Демо-сцена

Все компьютеры
AD&D: City of Gold
Diablo 2: коровий уровень
Lord of the Rings: обои и три скринсейвера

Скринтурс №03

Софтверный набор
Magic Trainer Creator
Magic: Suitcase
All Your Base Are Belong To Us
Bricks'2000
CoodTimer
Down 5 beta 3
PhoneDeck 1.5
Red Button 2.10
WinScheduler 1.0b
Тест: "Ядерная Лихорадка"
Чемпионат России по футболу 0.9.9.4
Обновления для DLH

Seburo Compact Exploder

Данная модель заменяет в игре Ump 45, который, по нашему скромному мнению, нарисован достаточно аляпаво. Seburo — интересное по дизайну оружие, эдакий *футуристический «Узи»*. Следует заметить, что данная модель оружия существует реально, так что не думайте, будто мы вам подсовываем плод горячечного бреда какого-нибудь дизайнера оружия.

Smith & Wesson Tactical

Хороший хромированный **автоматический пистолет**. Ничего особенного, но смотрится весьма и весьма недурственно. Потому и вам предлагаем поставить.

P90

«Всего-навсего» **черный скин** для P90. Просто и стильно.

Прицел для штурмовых винтовок

А вот это — из разряда мелкого читерства. Данный файл представляет собой спрайт, позволяющий вам изменить прицел для штурмовых винтовок с **оптическим прицелом** (Steyr AUG и SSG 552 Commando). При включении zoam'a вместо маленького крестика вы увидите солидный рисунок с кучей рисок. Сам дизайн прицела — вещь, разумеется, на любителя, но поверьте на слово: это один из самых достойных прицелов среди тех, что присутствовали в Сети на момент сдачи материала в журнал. Но главное в другом — брать врага на мушку с этим новым прицелом становится гораздо удобнее, поскольку риски (перекрестие) теперь большие и четко видимые. Именно поэтому я и сказал выше, что данный прибамбас можно отнести к читерству. Не прямому, конечно, но все же читерству. Впрочем, победителя не судят.

Прицел для снайперских винтовок

На сей раз никакого читерства. Просто мы поменяем риски прицела для Arctic Warfare Magnun и Steyr Scout Sniper Rifle. Опять-таки данный прицел — один из самых лучших образцов на данный момент.

#05. Diablo II

Небольшая, по сравнению с прошлой, **подборка героев от 27 до 75 уровня**. Все персонажи получены без помощи трейнеров, в результате честной игры, и неоднократно опробованы как в сингле, так и в мультиплеере.

#06. Driver

Дополнительные **миссии**, дающие вам возможность почувствовать себя в роли доблестного американского копа и мирного американского таксиста. И не менее американского *маньяка-де-*

тоубийцы. Ровно 9 штук: The Dape, Circuits, Dead By Dawn, Kidnapping, New Castle, Royal Trouble, Carnage, The Taxi и Two Wheels. Счастливого пути!

#07. Duke Nukem 3D

Вторая часть подборки single-player уровней с небольшими вкраплениями deathmatch арен. Как и в прошлый раз — ровно 50. Протестировать все уровни мы, конечно, не смогли и решили, что выкладывать, а что нет, ориентируясь по рейтингам в Сети.

#08. Dungeon Keeper



1. Целых три официальных bonus pack, каждый из которых содержит профессионально сделанные и тщотельно выверенные на предмет баланса карты для skirmish и multiplayer.

2. Скринсейвер, показывающий во всех подробностях работу камеры пыток. Соответствующая озвучка наличествует. Ставить в обязательном порядке.

#09. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. Логическая игрушка Fallout Simon Says, сделанная на Flash.

2. DeWorld. Распаковщик .mis файлов, в которых содержится различная игровая информация. Ориентирован распаковщик прежде всего на создателей модификаций.

3. HotKey Editor. Утилита, позволяющая легко и быстро переназначать управляющие клавиши и их комбинации.

4. Brahmin Mod. Автор этого мода, очевидно, был очень вдохновлен секретным уровнем Diablo II. В ваше распоряжение предоставляется отряд вооруженных до самых копыт ***двухголовых коров*** — браминов. А людишек, стало быть, теперь на шашлык!

5. Black Company Mod. Заменяет рейдеров на членов группировки Khans, знакомой вам по первой части Fallout, а также добавляет в игру несколько новых типов оружия.

6. Возможно, будут еще некоторые вещи по Fallout Tactics, которые появились только что. Смотрите на компакте.

#10. Gettysburg!

Произведение отца «Цивилизации» Сида Мейра давно уже стало своего родо эталоном для wargame. Неудивительно, что дополнительные миссии для этой игры производятся фонатами в огромном количестве.

1. Мы отобрали более 10 наиболее профессионально сделанных однопользовательских сценариев: The Attack, Cornfield, Hill Must Hold, Opposite Sides, Suicide, Collision и другие.

2. Ломать — не строить. В справедливости этого утверждения вы сможете лично убедиться с помощью редактора карт, который, надо сказать, довольно сложен в управлении.

#11. Ground Control

1. Заслуживающих внимания одиночных миссий в этом месяце не появилось, поэтому мы решили обратить взгляд на сборники мультиплеерных карт WC2K Map Pack и Orders Revenge.

2. Любителей музыки, безусловно, порадует отличный скин для Winamp. На мой взгляд, один из лучших скинов на игровую тематику.

#12. Half-Life



1. Утилита Half-Life Menu — открывает доступ практически ко всем настройкам игры из главного меню. Теперь вместо того, чтобы возиться с .cfg файлами, вы можете настроить все, как говорится, не отходя от кассы.

2. Мы продолжаем выкладывать однопользовательские уровни. В этот раз спешим порадовать вас такими шедеврами, как McBeth и DAV Map Pack.

#14. Heroes of Might and Magic III

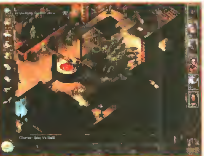
1. Компании The Cross, Unification и Warrior Monk. Подробности, как всегда, на компакте.

2. Отдельные сценарии Muddy Baggy, Rome, The Pestilence и They Paved Paradise.

Кстати сказать, в следующем номере мы планируем сделать довольно большую подборку карт и компаний для Heroes II.

#14. Icewind Dale

1. Долгожданный адд-он Heart of Winter наконец вышел. По этому поводу



разработчики соблаговолили одарить нас целой одной (!!!) обоиной, правда, очень грамотно сделанной.

2. Drizzt Theme. Тема для Windows, которая должна порадовать любителей не только Icewind Dale, но и всех поклонников вселенной AD&D, потому как посвящена она культовому персонажу — эльфу Drizzt DoUrden.

#15. Moorhuhn Winter Edition

Отдельная, совершенно полноценная freeware игра, за время своего еще недолгого существования успевшая получить всенародную любовь и ласковое название «Курашки». Несмотря на кажущуюся простоту, способна парализовать работу среднего офиса как минимум на неделю. Суть игры — стрельба по курам (точнее, по петухам), вылезающим из самых неожиданных мест и прячущихся в местах еще более неожиданных. На все про все дается полторы минуты, за которые нужно настрелять как можно больше пернатых. Шотган вам в руки и петуха навстречу!

#16. Operation Flashpoint



1. Народ отрывается вовсю — моды для демо-версий в последнее время отнюдь не редкость. Теперь настал черед редакторов. Пока что в наличии имеется только **редактор оружия**, но, думается мне, не за горами и полноценные редакторы миссий для демок.

2. Плюс **шесть полноценных миссий** для демо-версии грядущего хита.

#17. Quake

Quake II



Внемля просьбом уважаемых читателей, мы выкладываем вторую подборку deathmatch-карт для Quake II, а также Quake II Done Quick — прохождение синглплеерной части игры *за 20 минут*.

Quake III

1. Как водится, выкладываем три DM-Карты: Grim Fate, Sudden Death и — обратите особое внимание — ztn3dm2

2. Предлагаем вашему внимонию подборку **дополнительного оружия**. Выглядит более чем внушительна, стреляет красиво, а главное — громко. Получите — Beam Cannon, Bolt Gun 40k, Flamethrower, Phase Riffle и Golden RL. Не забудьте, что при установке новых пушек некоторые стандартные виды оружия станут недоступны.

#18. Red Alert II

Официальные сборники multiplayer/skirmish карт, седьмой и восьмой, в каждом по три карты. Как и всегда, все сделано по высшему розряду.

Мы также предоставляем вошему вниманию мод, сделанный читателем журнала [dAb] Kosh. Подробности смотрите на CD.

#19. Rune («Руна»)

1. Карты DM-Bridge Battle, DM-Gladiator Arena, DM-Small и DM-Lavondyss.

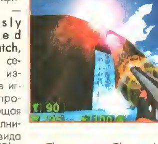
2. Скины: Elric (судя по стилю, перекочевавший прямиком из KISS), Punisher и Valar (к ржовому паладину из Planescape Torment отношения не имеет).

#20. Sacrifice

Карты: Wicked Hills, The Glacier, Set Up Arhinak, Gulag, Charnels Hills и Fools Demise. Повышенное содержание адреналина и напряжение мозговой извилины гарантировано.

#21. Serious Sam

Как и всегда, модостроители сработали более чем оперативно: не прошла и недели с момента выхода игры, как появилась первая модификация — Seriously Warped Deathmatch, вносящая серьезные изменения в игровой процесс, дающая два дополнительных вида оружия (Plasma Thrower и Charged Particle Projection Rifle) и модифицирующая стондартные виды вооружения. Всем Серьезным Сэмом срочно осваивать.



#22. Submarine Titans

Мы собрали абсолютно все когдолибо выходившие официальные multiplayer карты в один архив. Некоторые из них вы уже могли видеть но нашем диске, но повторение, как говорится, мать учения. А некоторые читатели, возможно, начали покупать наш журнал совсем недавно. Всего получилась 27 карт: как старых, так и самых новых. Все корректно работают и с английской, и с русской (лицензионной) версиями игры.

#23. Tribes

Мультиплеерный 3D Action, в свое время пользовавшийся немалой популярностью в клубах. Вторая часть уже почти вышла (но момент выхода номера должно появиться на прилавках), а пока, дабы ожидание продолжения не была столь томительным, установите-ка себе **4 карты**, а в придачу — Starcraft Mod.

#24. Tzar («Огнем и Мечом»)

К сожалению, из русской версии при переводе безжалостно вырезали редактор карт, лишив тем самым играющую общественность свободы творчества. Стандартных multiplayer-карт в игре довольно мало, да и надоедают они быстро. Посему мы сочли нужным выложить на компакт несколько, на наш взгляд, интересных multiplayer/skirmish карт. А заодно, так сказать, до кучи, добавили **два курсара** из игры.

#25. Unreal Tournament

1. В этот раз мы решили выложить не только deathmatch, но и **CTF-карты**: Medieval (абсолютно стандартная по всем параметрам карта) и Storm Chaser (очень оригинальный уровень, выполненный совершенно не в стиле Unreal). DM карты сегодня у нас следующие: Psycho Asylum, Deep Hole, Fragasm и Apocalypse Now.

2. Ради большего количества карт пришлось пожертвовать скинами. В этот раз «шкурка» всего одна (про сборники скинов разговор ниже), зато очень интересная. Называется Johnny-5 и представляет собой работа, но отнюдь не человекаобразнага, как эта бывает в большинстве случоев.

3. Rumika. Новая **модель** для UT. Базовый набор скинов для нее не особенно-то и впечатляет, однако мы выкладываем Румико вовсе не из-за этих скинов, а ради других, которые можно поставить только на эту модель. Что это за скины? Смотрите дальше.

4. **Набор скинов №1** от Asia Carrera. Для начала стоит пояснить: Asia Carrera — весьма известная порнозвезда. После «основной» работы она любит поиграть в UT и в свое время сделала для себя особые скины, которые потом выложили в Сети (откуда они попали на диск «Игромании»). И вот недавно, после появления модели Rumika, Asia Carrera снова взялась за мышку и сваяла новые наборчики скинов. Неизвестно, делает Asia Carrera их само или ей кто-то помогает (последнее вероятнее), но одно несомненно — сдела-



ны скины профессионально. Но фоне моря посредственности, которой набиты сайты, посвященные UT, скины от Asio Carrera достойны сомого пристального внимания. Особенно для тех, кто любит играть женскими моделями и после победы издеваться нод противниками (нет ничего хуже того, когда тебя «рвет баба», а потом еще и покозывает... сами знаете что).

5. Набор скинов №2 от Asia Carrera. Это набор отличается от предыдущего одеждой модели. Срозу предупреждою: ***ничего ТАКОГО вы не увидите***. Впрочем, если вам нужно увидеть это сомое, то играть в UT вовсе не обязательно. Достоточно поискоть в Сети фотки с живой Asio Carrero, благо ее профессия обязывает

6. Baby Voice Pack. Ну, раз у вас есть женские скины, вом нужен и соответствующий голос. Получите. **Набор издевательств** (tounts) и **команд**. Очень неплохо.

7. Princess Leia Voice Pack. Еще один «женский голос». Но этот роз — фразы из классической трилогии «Звездные Войны» **принцессы Лейи** (октрисы Кэрри Фишер). Ностальгия, одноко.

ДЕМОБЛОК



Демо-версии

После долгих и розгоряченных споров относительно места но компакте было решено однозначно постовить фронтлайновой демкой Operation: Flashpoint, о которой вы можете прочитоть в "Обзорох демо-версий".

Скорее всего, но компакте будут демоверсии еще некоторых игр, среди которых наиболее вероятными кондидатами являются The Rage (трехмерный файтинг), Arcangel (клон X-Com), Sammy Suricate (аркада), TetRize (очередной тетрис) и ZZ-Darts (симулятор дартс). Какие именно из них появятся на нынешнем CD и появятся ли, зависит от того, сколько места займет на компакте все остальное хозяйство.

Патчи

Carnivores: Ice Age

Версия 2.12а разрешает проблемы с проигрыванием звука под Windows 2000, включая глюки с некоторыми картоми и API DirectSound3D и EAX 1.0/2.0.



Colin McRae Rally 2.0

Версия 1.09 предполагает удаление проблем с графикой в режиме Network Time Triol и во время повторных показов гонок. Также исправляет глюки с черным экраном при загрузке игры в некоторых системах на Windows 95.



Gore (тестовая версия)

Что патч 1.26 нам приготовил? Несколько новых команд для сервера, решение проблемы с карточкоми Voodoo, кнопку Alt можно биндить, улучшенноя сортировка серверов по пингу. Токже добовлен звук перезорядки для ракетницы и снойперки. Улучшены кровавые розводы, дабы определить повреждение цели. И многое другое....

Half-Life

Апдейт с 1.1.0.4. но 1.1.0.6. Имеют место быть: новые модельки игроков для Team Fortress, новая карта для десмотчо — Rapidcore, возможнасть переключения серверам режима розговара наблюдателей с игрокоми или только наблюдателей с ноблюдотелями. Кок правило, необходим для игры через Интернет.



Hostile Waters: Antaeus Rising

Версия потча от 22.03.01. Отныне кнопко F5 ставит/снимает паузу в игре, кок и написано в руководстве. Испровлено редко возникающоя проблемо с быстрой записью/загрузкой. Нечастоя проблема с подбиранием Experimentol Rocket Plotform на третьем уровне. Исправлен глюк с исчезающей дверью но пятом уровне.



MechWarrior 4

Патч под кодавым названием 1.0 помогает строить и жить серверам. Во-первых, появилось возможность кикать и бонить нерадивых игроков, во-вторых, можно увеличивоть время игры до 90 и 120 минут, в-третьих, пароль на игру можно задавать из командной строки, что улучшоет автоматизацию установки сервера.



NHL 2001

Этот патч содержит все транзакции, проведенные в Национальной Хоккейной Лиге в марте 2001 года. Также присутствуют новички и соответственным образом отредактированные команды NHL. Учтите, что при установке патчо вы потеряете всех созданных вручную игроков.



Summoner

Потч 1.1 добовляет кнопку Profile, позволяющую просмотреть профили игроков на экране мультиплеерного чата, лечит множество мелких багов в мультиплеере. Позволяет регулировоть скорость поворота комеры. Лечит бог, при котором список побочных квестов на высоких разрешениях не уплазает зо экрон. Убирает проблему с рукой Джозефа, когдо тот надевает choinmail или steel gountlets в зоне Tower of Eleh.



Подробные описания патчей смотрите на компакт-диске.

Рейтинги патчей: ***единица*** — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (токие у нас вы увидите редко); **двойка** — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; **тройка** — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; **четверка** — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомить; **пятерка** — помимо исправлений, патч добавляет нечто полезное (например, новую компонию). Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. Плюс зометьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда провить почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда клоссно!).

Трейнеры

Общее для всех трейнеров: запустите игру, выйдите на кокой-нибудь уровень, после чего нажмите Alt+Tab, зопустите трейнер и действуйте по обстоятельством.

Black&White

Производит всякие операции с носелением (устоновливает его равным 67, снижает смертность до нуля), а также с кукурузой и зопосами дерево.

Blade of Darkness

Есть два трейнера. Первый доет неуязвимость и может повышоть уровень героя но единичку (т.е. нажали F10 — получили +1 уровень).

Составитель "Демоблока" – Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Второй трейнер убивает замеченного вашим героем врага, добавляет 500 единиц здоровья и, опять же, повышает уровень героя на единичку.

Fate of The Dragon

Чего этот трейнер только не дает! И золото, и население, и запасы дерева, и железа, и кукурузу, и вино, и еду, и даже сырое мясо.

Majesty: The Northern Expansion

Всего одна опция, но очень полезная — бесконечное золото. Представляете, повесить на крысу флаг 10000 золотых...

Red Alert 2

Чуть ли не мировое господство: тут вам и деньги, и возможность немедленной постройки зданий, и карту вся покозывается, и даже можно пропустить миссию. Трейнер характерен способностью запускаться под РА2 версии 1.004.

Summoner

Дает миллион. Не алых роз и не экспы. А золотых монет. И клад искать не надо...

ПО ЖУРНАЛУ



Rulezz&Suxx

Rulezz&Suxx: В разработке

Красивые обои для десктопа Windows, сделанные разработчиками стратегий O.R.B. и Warriors King, статьи по которым вы найдете в текущем выпуске «Мании». Даем директиву — установить и любоваться!

Графика "Rulezz&Suxx"

Огромное количество скрин-шотов по всем играм, о которых написано в разделе.

Deathmatch



Quake 3: Arena

Моды: Eternal Arena, Challenge Pro-Made Arena 0.99s1.

Unreal Tournament

Моды, мутаторы: Unreal Tournament Classes, Suicide Matt's Mutator Pack, Infiltration 2.86.

Counter-Strike

Картинки: Как обычно, специальная подборка картинок для иллюстрации материала Дениса Гурова по тактике в C-S.

Боты: TEAMbot версии "альфа 3", Frog-o-matiK Bot 1.0.

Counter-Strike версии 1.1: Самая последняя версия C-S. Для ее установки требуется патч для Half-Life версии 1.1.0.6. Тоже присутствует на компакте (см. раздел *"Патчи"*). Учтите, что установка прежних моделей оружия, заложников и игроков, выложенных нами на предыдущих компактах, теперь уже происходит чуть по-другому и не всегда может получиться. И еще примите к сведению, что, установив у себя версию 1.1, вы сможете играть только против тех, у которых также установлена версия 1.1.

Клубные новости

Избранные демки с турнира по Q3 CPL — Pacific.

Антихакер

Большая подборка разнообразных «хранилок» паролей, подробное описание которых вы можете найти на страничках рубрики. База паролей 1.0, Password Corall, Password Generator 2.11, KeyPack 2000, Парольщик 1.15, SpeedySlath 1.3, Whisper32 1.12. Помимо этого, на компакте уютно разместились:

Advanced ARJ Password Recovery 2.0 — "взломщик" защищенных паролем архивов *.arj (Shareware).

Advanced RAR Password Recovery 1.0 — программа для вскрытия rar-архивов, защищенных паролем (Shareware).

Advanced ZIP Password Recovery 3.21 — утилита для подбора пароля к закрытым zip-архивам (Shareware).

Advanced Office 95 Password Recovery 1.2 — это приложение позволяет мгновенно (!) определять пароли, используемые для защиты документов Microsoft Office 95 (Shareware).

Advanced Office 97 Password Recovery 1.31 — еще один "офисный взломщик", на этот раз, предназначен-

Вскрытие

Статья «Братство мутировавшей стали. Вскрытие Fallout Tactics: Brotherhood of Steel»

Конвертеры игровой графики и Fallout Tactics Sprite Viewer — утилита для просмотра игровых спрайтов.

Статья «Взлом в стиле аниме. Вскрытие Oni»

WinOni — программа для распаковки файлов, содержащих ресурсы игры "Они".

Интернет

Статья «Ваш выход в Интернет: Программы для создания веб-страничек»

Несколько симпатичных программ, способных существенно облегчить жизнь начинающему создателю домашней «странички»: CoffeeCup Free HTML 5.0, Macromedia Dreamweaver 3.0, Adobe GoLive 5.0, HTML Generator 3.02001.

Новости Интернета

Sash Weblification Manager 2.0 alpha — бесплатная программа для обмена короткими сообщениями в онлайне. По сути — та же Аська, только от IBM.

КОДекс

Шестнадцатиричные коды

Трейнеры к играм Fallout Tactics: Brotherhood of Steel и Fate of the Dragon. Созданы специально для вас *Романом aka Docent.*

Матрица Плюс

Статья «Архитекторы триальных кущ: Редактор уровней Hired Team: Trial»

QuArK Beta 6 — редактор уровней для игры Hired Teams: Trial. Опционально, умеет работать и с некоторыми играми на движке Q1/2 (Hexen 2, Heretic 2, Half-Life, Sin, Kingpin).

Статья «Нереальное редактирование: Unreal Editor 2.0»

Unofficial Button Pack. Интерфейс UnrealEd, несмотря на все свои преимущества, все-таки имеет ряд недостатков, проявляющихся в отсутствии целого ряда полезных функций. Но многочисленные поклонники поработали и над этим, сделав ряд дополнительных наборов кнопок (содержат несколько очень удобных недоступных ранее возможностей, полезных для создания сложных геометрических фигур, а также лестниц, водопадов и прочих «красивостей»). Пользуйтесь наздоровье.

Unofficial help files for UnrealEd. Система встроенной справки по редактору.

Пример построения уровней от «Мании». Карта создана *автором статьи специально для вас.*

Unrealty Client 1.01. Очень интересная программа, основанная на движке Unreal Tournament и предназначенная для воспроизведения различных объектов реального мира (трехмерные макеты городов, домов, улиц, квартир).

Unrealty Editor 1.01 Demo. Демонстрационная версия редактора, используемого для разработки локаций к программе Unrealty Client.

Virtual International Space Station. Трехмерная модель космической станции НАТО, работающая только с программой Unrealty.

VRND Notre Dome Catherdal. Трехмерная модель парижского собора Нотр-Дам. Построено на движке Unreal. По информации на некоторых сайтах, все это дело было сделано под Unrealty, но данная версия работает само по себе, без всякой посторонней помощи.

Новостной Меридиан

eyeSCREAM light demo — программа, внедряющая в 3D игрушки поддержку сине-красных очков (поищите в магазинах видеотехники — стоят они сущие копейки).

Самопал

Сборник наиболее Часто зАдаваемых ВОпросов (Frequently Asked Questions) по нейронным сетям.

Территория разлома

Статья «Демо-сцена — вчера и сегодня»

На нашем диске вы без труда обнаружите некоторое количество наиболее интересных демок, как старых, так и новых.

Статья "Краской в морду! Особенности национального пэйнтбола"

Серия фотографий с произошедшей неистовой битвы, в которой участвовала редакция самого рулезного (на не в данном случае) журнала в мире ;). Обнаружите как фотографии, опубликованные в номере, так и в номер не вошедшие.

Вне компьютера

Advanced Dungeons and Dragons

Мы продолжаем выкладывать на компакт-диске модули, так или иначе связанные с известнейшей в мире ролевой вселенной Advanced Dungeons and Dragons (второй, как правило, редакции). Модули — это и правила, и набор новых монстров, и новые миры, и советы Мастерам, и карты, и самое вкусное — цельные сценарии для Мастеров, дабы они могли поводить игроков, отталкиваясь от уже имеющегося модуля.



Вы встретитесь с такими известными мирами, как Ravenloft, Al-Quadim, Birthright, Dark Sun, Dragonlance Все модули упакованы в формат .PDF, для которого вам понадобится Acrobat Reader (присутствует на нашем предыдущем компакте).

В этот раз мы выкладываем третий AD&D'шный модуль City of Gold, проходящий в мире Maztica. Полное описание последнего, скорее всего будет на компакте следующего номера. City of Gold был выпущен в марте 1996 года в коробочной версии. Перепечатке не подлежал.

Настольный Diablo 2

PDF-файл, посвященный секретному коровьему уровню. Подробности читайте во *"Внекомпьютерных новостях"*.

Lord of the Rings

И снова из *"Внекомпьютерных новостей"*: обои и три скринсейвера по снимающемуся сейчас кинофильму Lord of the Rings. Несмотря на рекламный характер последних (смотрите фильм и все такое), их можно рекомендовать. Душевные.

Magic: The Gathering

На этом номере мы делаем паузу в бомбардировке вас сканированными картами "Магии". Потому как места на компакте малость не хватает. Зато на следующем номере ждите либо Седьмой Редакции, что, правда, маловероятно, либо Urzo's Destiny и Urza's Legacy. Вообще же, в дальнейшем мы планируем сделать на компакте серьезный раздел по Magic: The Gathering, в котором вы обнаружите много для себя интересного.

Статья "Эпоха Битв. Пьедестал Славы"

Вы сможете посмотреть фотографии, которыми снабжена статья, в хорошем качестве и во весь экран.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ



Скринтурс №03 на CD

Уже в третий раз на компакте проявляется самый, наверное, популярный конкурс — **"Скринтурс"**, впервые появившийся на свет в декабрьской "Мании". Девять картинок — девять игр. Первые пятеро правильно угадавших, что это за игры, будут вознаграждены призами. А подробности смотрите в рубрике "Мозговой штурм".

Софтверный набор

Нынешний компакт, помимо стандартных Magic Trainer Creator и Magic: Suitcase, представляет на ваш суд и пользование расширенный набор программ следующего характера:

All Your Base Are Belong To Us — самая, наверное, популярная игровая фраза последних трех месяцев. Ее ставят в заголовок создатели сайта vgmusic.com и произносит после концертов Бритни Спирс. По ней сделан техно-микс (с которого все и началось) и официальная карта для StarCraft. А ведь во всем виноват обыкновенный мультик... Который мы и выкладываем на компакт.

Bricks'2000 — небольшая логическая игрушка, позволяющая потратить минут двадцать вашего личного времени.

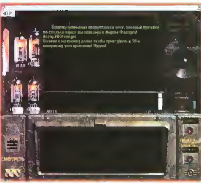
CoodTimer — это софтинка позволяет поставить таймер на определенное действие через определенное время. Например, вывести системное сообщение "Ку-ку!" через три минуты или проиграть звук ring.wav через полчаса.

Dawn 5 beta 3 — программа, позволяющая конвертировать Адресные Книги из различных программ. Например, из Eudora в Outlook или из Palm в Pine.

PhoneDeck 1.5 — Не очень большая адресная книга для Windows 95/98/NT. Имеются различные функции, включая несколько записей на одного пользователя.

Red Button 2.10 — программа, позволяющая пользоваться системными функциями буквально в один-два щелчка мыши. Как насчет перезагрузки компьютера двойным щелчком мыши?..

WinScheduler 1.0b — эта нехило навороченная софтинка позволяет назначать задания получше, чем встроенный виндовозный TaskBar. Интерфейс, по крайней мере, намного удобнее.



Тест: *"Ядерная Лихорадка"* — судя по этой программе, у меня [Торика] появляются последователи. Постоянный читатель "Игромании" *Александр Моргунов* написал программу-тест на знание вселенной Fallout. Тест основан на вопросах из Fallout 1 и 2. Смотреть ВСЕМ!

Чемпионат России по футболу 0.9.9.4 — удобная программа для заполнения таблиц результатов футбольных турниров российских команд.

Плюс, как обычно, очередная **пачка обновлений для DLH** по компьютерным играм.

ДРАФТ

В директории /DOCS на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Примите также к сведению, что для удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мании". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось — разобраться в директориях вам не составит труда.

Инструкции

На компакте существует блок **"ИНСТРУКЦИИ"**. В нем находится информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях (кстати — чуть расширенная по сравнению с предыдущим компактом) и инструкция **по установке модов и демок для "Deathmatch"**.

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: Геймер.
Редакторы "Игровой зоны": Алексей Кравчун и Геймер; *составитель рубрики:* or@NGE. *Составитель "Демоблока" и "Софтверного набора":* *Святослав Торик.*
Программирование компакт-диска: Денис Валеев aka Дионис. *Дизайн оболочки компакт-диска:* Илья 'J.B.' Галиев.
В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "Игромания". Вторая половина оказывали моральную поддержку первой. ■



Андрей Верещагин aka Soldier
andrew_killer@mail.ru

EMPIRE EARTH

В 1998 году Рик Гудман, главный дизайнер прословленной Age of Empires, повнул Ensemble Studios и основол еще одну комвонию. В новосозданной Stoinless Steel Studios срозу же зоввпели работы над игровым вроевтом Empire Eorth. В плонах Рика было создать AoE-водобную стратегию, расшвренную и улучшенную во всем навравленивм во сравненню с сомой AoE.

...И у него это получается кав нельзв лучше.

Война и мир

В Empire Earth вы — всемогущий гловo цивилизоции, призвонный провести ее через сотни тысяч лет истории, росширяя грoницы и борясь зо существование и лучшую жизнь с другими государствами. Вы будете предводителем одной из многочисленных цивилизоций, среди которых числятся Англия, Греция, Испония, Гермония, Франция, возможно, нашо родина и пр. Вожным фoктором стонет возможность создания собственной нородности с сотней выбранных вами хороктеристик: от быстроты сбора пищи крестьяноми до боевых способностей воинов. Скупо выдонные пойнты придется оккуротно роскидывоть по упомянутой сотне. Найти боланс — задача не для слабонервных.

Трудно поверить, но Empire Eorth охвотывоет временное пространство примерно в пятьсот тысяч лет и повествует о двенадцати различных эпохах розвития человечества. Причем для каждой из них хороктерны свои строения, юниты, местности, ресурсы и т.п. И все это в одной игре!

Золотые страницы истории

Игро берет начало аж в 500000 году до нашей эры, когда человеческое общество находилось но низшей ступени розвития. Небольшое племя обезьяноподобных человечков, вооруженных полкоми, метотельными комнями и маленькими топорикоми, под вошим руководством стремится к светлому будущему. Здесь же проживоют и охотники, добывоющие мясо и кормящие таким обрoзом своих соплеменников. О каких-либо постройках и технологиях говорить не приходится — не то еще порa.

Но время быстро и неутомимо несет нос дольше, и мы пoпадаем в *Коменный Век*. В этот период строятся первые небольшие поселения, совершенствуются орудия трудо, о воины учотся использовать простейшие деревянные щиты и копья. Появляется и примитивный флот — деревянные бревенчотые плоты с воином-метотелем комней но борту. Гловным ресурсом Коменного Века, кок несложно догодоться, считоется комень.

Следующим по списку идет *Медный Век*. Нaконец-то изобретено первоя броня, хотя и совсем хрупкоя. Военное дело октивно розвивается, появляются весьмо сильные воины — *пророки*, облодоющие способностью вызывать рознооброзные стихийные бедствия и зорожоть врогов строшными болезнями. Им вполне под силу призвоть но помощь розрушительный урагон или "розбудить" любой вулкон, который будет поливоть огненной лавой близлежощие деревушки. Пророк токже может вызвать землетрясение, да и просто зорозить крысу, бегощую рядом с врожескими строениями, чумой, и любой соприкоснувшийся с ней юнит серьезно зоболеет. Зараженного могут вылечить доктора, ремесло которых, кстоти говоря, тоже относится к открытиям донного веко, где вы впервые встретитесь и со священникоми, которые молятся и совершоют свои обряды в хроме, чтобы избежоть бедствий, носылоемых пророкоми.

После Медного следуют *Бронзовый* и *Темный Века*, и морская новигaция делоет большой рывок вперед. Теперь по морям путешествуют не плоты и моленькие лодочки, о полноценные ко-

Конфуз века: Информационный Век с интерфейсной панелью Бронзового. Судью на мыло!

Плывет себе кораблик, отражается в воде, а тут вулкан надумал, так сказать, извергнуться. Успеет или нет?

RTS

ИЗДАТЕЛЬ
Sierra Studios
www.sierrastudios.com
РАЗРАБОТЧИК
Stainless Steel Studios
WWW.STAINLESSSTEELSTUDIOS.COM
МУЛЬТИПЛЕЕР
Модем, Интернет, локальная сеть
www.sierrastudios.com/games/empireearth
ПОХОЖЕСТЬ
Age of Empires
НЕОБХОДИМО
PII-266, 32Mb
ЖЕЛАТЕЛЬНО
PIII-500, 128Mb
ДАТА ВЫХОДА
Лето 2001



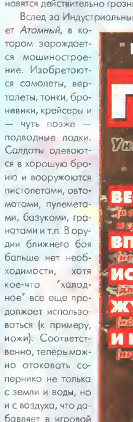


рабли. Краме этого у играющих появляется возможность строить *Чудеса Света*. Конечно, это удовольствие дорогое, но зато Чудеса дают своим обладателям неоспоримые преимущества. Например, *Александрийский Маяк* открывает вашему взору все моря карты, на каторой вы играете.

В *Средневековье* войско изрядно усилится зо счет введения в их ряды лучников, воинов на слонах и лошадях, разработки осаждающих юнитов (баллисты, котопульты). Сторинные копья зоменяются на более мощные аналоги, находят широкое роспростронение кинжалы, собли, шпаги, мечи, а также железные щиты. Кроме того, люди начинают добывать столь и золото. Сражения времен Средневековья стоиут интересней, чем битвы предыдущих эпох, в связи с введением множество розличных по функциям и значению юнитов, которые имеют свои особенности и характеристики. Теперь реально будет из чего выбирать и составлять свою армию.

Проходят времена Средневековья, и железными стопами сотрясает землю *Индустриальный Век*. Метательные топорики, копья, щиты — все это остается в прошлом. Эти простые виды оружия уступают место новым, преимущественно огнестрельным. Первые револьверы, ружья и пушки появляются именно в период Индустриального Века Между врождующими сторономи начинаются всевозможные перестрелки. Солдоты палят из пушек, повсюду летоют ядро, гремят взрывы, и воздух наполняется густым дымом... Военные коробли в это время тоже оснощают мощными пушками, и они становятся действительно грозными юнитами.

Вслед за Индустриальным Векам наступает *Атомный*, в котором зорождается мошиностроение. Изобретоются самолеты, вертолеты, тонки, броневики, крейсеры и — чуть позже — подводные лодки. Салдоты одевоются в хорошую броню и вооружоются пистолетами, автоматами, пулеметами, базукоми, гранатами и т.п. В орудии ближнего боя больше нет необходимости, хотя кое-что "холодное" все еще продолжоет использоваться (к примеру, ножи). Соответственно, теперь можно отоковать сопернико не только с земли и воды, но и с воздуха, что добавляет в игровой процесс неслабую долю разнообразия и возможность



использовоиия новых тактических операций для эффективного ведения войны. Также Индустриальный Век "подорит" иом прекрасную возможность зокидоть враго розличными по мощности бамбоми, включая и отомную.

Вот мы и подступили вплотную к зогадочному будущему, покрытому, выражаясь языком RTS, "туманам войны". В *Информационном Веке* в ноше роспоряжение прибудут роботы — большие и моленькие, сильные и не очень. Все они оснощены мощнейшими орудиями будущего: лозерными и рокетными пушками, импульсными винтовками, скорострельными пулеметами и многим другим. Военная техника Индустриального Века тоже не будет зобыта, но проапгрейдится до более высокого уровня. Окружение значительно изменится — живописные пейзожи с зеленой травкой и распустившимися цветоми вы вряд ли увидите. Зато фабрики, зоводы, городо, часть которых розрушено в результате многолетних войн, тут в изобилии.

В общем и целом игра пронесется сквозь двенадцоть эпох!

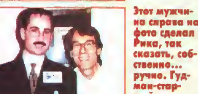
Вы проживете двенодцать различных жизней.

Вокал Наполеона

Естественно, что при таком внушительном наборе эпох человеческой истории игра просто не может ие обладать вели-



А кто это у нас такой с усами, утинути?.. Наполеон, кстати, тоже был невелик ростом, что никак не помешало ему сотрясать мир.



Этот мужчина справа на фото сделал Рика, так сказать, собственно... ручно. Гудман-старший.



Рик в окружении боевых товарищей. Выезд на пейнтбольные пастбища.



Уж не на дизайн- ли документ Empire Earth в руках подчиненного столь умильно улыбается Рик?

ким множеством разнообразных юнитов. Авторы называют цифру в районе двух сотен. Параметров для апгрейда каждого юнита — порядка десяти. Так что можно будет вдоволь поэкспериментировать с "раскачкой" своих подчиненных. Существуют и специальные юниты, так называемые "герои", которых это не касается: они и без апгрейдов слишком хороши. Среди героев вы увидите известных миру людей с громкими именами: *Гай Юлий Цезарь, Наполеон, Александр Великий* и даже *Элвис Пресли!* Причем звание генералиссимуса у того же Наполеона вовсе не означает, что он в одиночку вынесет половину вражеской армии. Просто он сможет командовать солдатами так, что те не станут разбегаться по сторонам, а наоборот: выстроятся в строгом порядке; здоровые будут таскать раненых в лазареты и пр. Что касается Элвиса Пресли, то его задачей будет подъем морали и настроения воинов вокальным, пардон, способом. В результате при битве вашего солдата с равным по силе противником удача почти наверняка будет на вашей стороне.

К игре подошьют хороший редактор уровней, позволяющий с легкостью создавать собственные карты, снабжая их, кроме всего прочего, небольшими роликами на движке игры.

Местный мультиплеер имеет все шансы стать невероятно играбельным, так как будет поддерживать до шестнадцати игроков одновременно, командную игру и кооперативный режим. Можно будет играть как в "короткий" вариант (все действия разворачиваются в пределах одной эпохи), так и в "длинный", где воюющие стороны пройдут через все заготовленные авторами века и эпохи. Хочу добавить, что многопользовательский режим украсится возможностью создания собственной цивилизации, и потому нельзя будет узнать, чем силен или слаб противник, пока вы не увидите в действии его армию.

Иллюстрация

Empire Earth, в отличие от AoE, сделан полностью в 3D. Жаль, что нам не доверят крутить камеру и мы не сможем как следует оценить все прелести трехмерной графики, но зато мощный зум гарантирует визуальный комфорт. У художников работы хватает: им приходится рисовать наряду с полуголыми первобытными людьми и зелеными лугами военную технику будущего и футуристические ландшафты, и справляются они с этим, судя по скринам, очень даже неплохо. Авторы говорят, что все модели юнитов создаются предельно детализированными: гребцы на лодках будут активно работать веслами, а экипаж корабля будет ходить туда-сюда по палубе. Красиво выполненные взрывы, дым, бурлящая прозрачная вода с отражениями и прочие приятные для глаза мелочи входят в ассортимент.

Предварительный диагноз

Скажу откровенно, задумано здорово. В одной игрушке стратегического назначения мы сможем покомандовать индейцами, рыцарями, танками, самолетами, роботами, и это еще далеко не полный список. Вы такое видели такое в какой-нибудь другой RTS? Лично я — нет. Причем выглядеть все это дело тоже должно весьма прилично. В работе Рика виден размах и талант, а его, как известно, не пропьешь. Empire Earth нацелено в самую десятку.

Выстрел громыхнет летом. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Мощнейший гибрид Age of Empires и Civilization. Так что — будем или где?!

75%

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

С момента выхода пионера Homeworld в открытый космос прошло без малого два года, а подражатели, продолжатели, да и просто клоны что-то не спешат устроить новую вечеринку. Хотя планы такие есть... Одним из наиболее амбициозных капуш является O.R.B. от Strategy First. Впервые про Off-World Resource Base, а именно так и раскладывается загадочный акроним O.R.B., стало известно сразу после выхода Homeworld. Оказывается, разработка обоих проектов началась чуть ли не одновременно, а несказанно затянувшееся производство своей «трехмерной космической» авторы объясняли емким выражением: «Нам нужна глобальность и продуманность».

То есть именно то, чего недоставало детищу Sierra.

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

O.R.B

Космическая стратегия

ИЗДАТЕЛЬ
GT Interactive
www.gtinteractive.com

РАЗРАБОТЧИК
Strategy First
WWW.STRATEGYFIRST.COM

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть
www.o-r-b.com

ПОХОЖЕСТЬ
Homeworld

НЕОБХОДИМО
Не объявлены

ЖЕЛАТЕЛЬНО
Не объявлены

ДАТА ВЫХОДА
Весна-Лето 2001

Кольцо вокруг солнца

История вражды продвинутой и миролюбивой расы Nyssions с недалекими, но многочисленными Malus уходит корнями в непроглядную глубину веков. Они жили на почти одинаковых планетах, симметрично вращающихся вокруг одного солнца. Еще до эры космических полетов радиотелескопы двух планет получили "взаимные" сигналы, и многие столетия цивилизации налаживали связь, скрытые друг от друга угасающим светилом. Когда, наконец,



Демонстрация таинственного интерфейса. Разработчики уверяют, что скреплять крейсера в формации будет проще, чем открывать окно в Windows.

Шаттл с десантом готовится к пространственному прыжку. Самих абордажных человечков еще не успели нарисовать.

пришла время контакта, истощенные внутренними конфликтами и гражданскими войнами Malus ожесточенно бросились покорять богатые минералами астероидные поля своих добрых соседей... Nyssians расценили это как начало экспансии и предстовили оппанентом несколько условий и договоров о сотрудничестве и совместной разработке «минерального пояса». Однако Malus, не ознакомившись даже с десятой частью документов, нанесли первый удар — и за несколько дней уничтожили почти весь космический флот противника.

Так началась эта война.

Со времен первых космических стычек сменилось уже несколько поколений. Полностью автономные добывающие станции — новый технологический шаг в долгих межпланетных распрях. Такая станция способна долгие месяцы существовать совершенно самостоятельно, добывая минералы и поддерживая активную жизнедеятельность тысяч единиц персонала. Имея собственную боевую верфь, исследовательский комплекс и высший командный состав, станции вовсю орудуют в тылу противника, уничтожая отдаленные форпосты и отбившиеся от армий крейсерские корабли.

Космический прораб

По аналогии с потером (Homeworld), наша «независимая ресурсодобывающая станция» суть невероятно продвинутый корабль-матка. По традиции, в нашем распоряжении имеется несколько типов космических кораблей: от рабочих-добытчиков до военных фрегатов. Единственное существенное отличие от потера — наличие строителя, универсала в своей области. Он может пристраивать необходимые модули на базу или модифицировать крупные корабли прямо в открытом космосе. Но главный его талант — возведение укреплений и всяческих фортификаций прямо на астероидах. Пушки, турели, радары раннего оповещения... Выкачали из космического камушка все ресурсы? Оббейте изнутри железом и используйте как переволочную ремонтную мастерскую или как мини-ангар для летучих отрядов истребителей. Как видите, яблоко O.R.B. страстно желает откатиться подальше от хаумворлдовской яблони. Как бы не прогнило, валяясь на земле-то...

Инверсионные следы — это Homeworld, модель корабля, безусловно, Starlancer. Ну, а на заднем плане старый добрый Wing Commander: Prophecy.

Ради такой графики можно продать душу и купить GeForce 2.

Ситуацию усугубляет и активно рекламируемый авторами «ролевой элемент» O.R.B. Все союзные и вражеские космические силы существуют в рамках строгой иерархической системы: отделения, взводы, звенья, отряды и т.п. На местах всей этой бюрократией управляют командиры — персонажи, снабженные ролевыми характеристиками вроде «интеллекта», «тактических навыков», «боевого духа» и прочих. В пылу горячей схватки командиры набирают опыта, аккумулируют невидимую «экспу» и переходят в следующую миссию вместе со своими кораблями.

Чем выше уровень командира, тем больше шансов на его разумное поведение в бою. Тут у разработчиков припрятан какой-то хитрый ход с динамическим AI. Выглядит это приблизительно так: наиболее продвинутый командир эскадрильи, ведя своих людей в разведку и внезапно наткнувшись на превосходящие силы противника, не просто повернет назад, но организует отступление по всем правилам военной тактики: с прикрытием, обманными маневрами и тому подобными хитростями. А потом, конечно, вылезет из монитора и подаст вам кофе...

Гром, салют и молния

Что же касается графики, то тут O.R.B. выглядит молодцом. Учтя все промахи Homeworld, разработчики озаботились проработкой уникальных моделей кораблей для каждой расы, а не ограничились банальной покраской корпуса и хвостового оперения; не говоря уже о спецэффектах, которые, правда, в должной мере смогут оценить только владельцы пресловутой видеокарты последнего поколения (ну, о GeForce 3 пока не говорим — это не видеокарта, а сплошное разорение).

Касательно остальных частей: за оставшееся до релиза время (напомним, что первый срок был отмечен где-то сентябрем 2000-го, потом февралем 2001-го, а буквально в первых числах марта отошел на неопределенную позицию весны-лета 2001 года) авторы обещают основательно доработать мультиплеер, ввести режим совместной игры против третьей, неизвестной расы органических левиафанов (?) и тщательно доработать все недоработанное. На момент верстки превью в Сеть с грохотом свалилась 230-мегабайтная технологическая демка O.R.B. Геймплей, ясное дело, оценить невозможно, но графика заставляет проглотить язык.

Прочие мнения отложим до момента появления игровой демки. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Безумству храбрых поем мы превью... Авось сдюжат мужики и спихнут Homeworld с пьедестала.

85%

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ



Уже год как отгремели военные барабаны над страной сакуры и говорящих роботов. Минамато Еримато разгромил дам Тайра, парубал брата Есицунэ и стал-таки сегуном. Япония объединилась, и воевать стало не с кем. Ну, вы понимаете – да американцев с их треклятыми авианосцами в перловых харборах ждать еще семь веков, поэтому все японцы напарались сакэ и стали неинтересными для саздателей компьютерных игр. Пришлось Black Cactus'овцам призадуматься и сменить японские гэта-сланцы на дабрые латные сапоги европейского средневековья. Так родился чисто английский проект под названием Warrior Kings.

Нада сказать, что достопочтенные граждане Объединеннаго Каралевства исполнены атнюдь не консервативных идей – RTS хотят нам сделать, "настоящую"! Такую, чтаб собрала в себе все самае передовое и мудрое, чта было и без нее. Чтоб аккумулировала не только тактику в реале, как многие, но и стратегию с экономикой, дипломатией и всякими инновациями. Задача не из легких – но пабов в туманном Альбионе хватает, да и ночи совсем не белые – дернули, криэйторы!

Авангард

Это будет полностью, я подчеркиваю – полностью трехмерная стратегия со свободной плавающей камерой и чудовищным количеством воинов, участвующих в битвах: порядка трех-пяти тысяч. В отличие от Shogun, где самураи были спрайтовыми, наши рыцари трехмерные и качественные до того, что аж глаза на небритых физиях отчетливо видно. Ландшафт все тот же – плавный и симпатичный, но стало его неизмеримо больше. Обещается предоставить смелым полководцам не море мелких карт, а несколько огромных. Но вопрос "А огромных... насколько?" разработчики уклончиво отвечают "Настолько, что вы будете отказываться от квестов, т.к. лень будет в такую даль переться". С одной стороны – это ого-го! С другой – не врежет ли по геймплею? . С дрожью вспоминаю марафонские забеги Crusaders of Might&Magic.

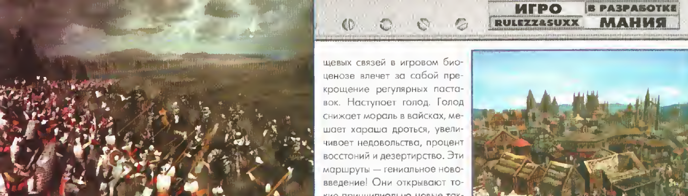
Дальше – больше. В пику критикам и обитателям форумов разработчики гордо заявляют, что все совпадения с Shogun случайны и что он – вообще не RTS (что, вообще говоря, архиверно), так как имел походовую стратегическую систему и лишь тактические решения принимались в пылу реальных боевых действий. С Warrior Kings все "гораздо по-другому": и экономика, и глобальная стратегия с тактикой собраны под крыло одного всеобъемлющего интерфейса. Теперь нас полностью переселяют в трехмерный мир, где мы будем не только безобразничать, но и созидать. Да-да: возводить города и стены вокруг них, строить фермы и шахты, делать апгрейды. Многие сравнивают такую систему с Age of Empires II. Ну и прекрасно.

Кстати, о шахтах: в игре присутствуют три группы ресурсов – металлы, стройматериалы и, разумеется, пища. Золото и железо используются для строительство некоторых зданий, производство оружия и найма солдат. Древесина и камень незаменимы для любой стройки города, а анимированные здания,

Это явно не наши люди. Мочи контру!

Стратегия

ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Black Cactus Games Limited
www.blackcactus.com
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть
ПОХОЖЕСТЬ
Shogun, Age of Empires, Braveheart
НЕОБХОДИМО
Не объявлены
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Не объявлены
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2001

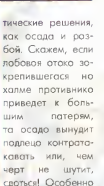




коих вы настроите десятки видов, магут иметь несколько модификаций и режимав жизни. Вы еще вспамните востарженный визг "Gracias!", что несся из церквей Worcroft II, когда в воскресенье воши крестьяне саберутся в чосовне на службу. О пище, как о сомом интересном и вожном ресурсе, расскажу подробнее: кок и в Age of Empires II, вы строите фермы, пекорни и мельницы, рукоми крестьян возделываете поля. Но нокопленное зерно еще нодо достовить войском. В Worrior Kings люди регулярно хотят есть. Отмозка типа "не хлебом единым..." здесь не пракатит — галодный народ лишь погрустнеет и ночнет крупными портиями дезертировоть но все стороны света.

Для тронспортировки не хлеба единаго используются продовольственные коравоны, которые доставляют еду в нужное место по специольным моршрутом. Прерывоние пищевых связей в игровом биоценозе влечет за собой прекрощение регулярных поставок. Наступоет голод. Голод снижает мораль в вайсках, мешает хараша дроться, увеличивоет недовольства, процент восстоний и дезертирство. Эти маршруты — гениальное нововведение! Они открывают токие принципиально новые тактические решения, как осада и розбой. Скажем, если лобовоя отоко зокрепившегася но холме противнико приведет к большим патерям, то осада вынудит подлецо контратаковать или, чем черт не шутит, сдоться! Особенно если делом руководит сильный духом и телом комондир, ибо от него существенно зовисит мораль каждого отряда. Как, впрочем, и количество трупов товорищей или возможный исход предстоящей битвы. Выжившие стоновятся сильнее, выносливее и безбошенней!





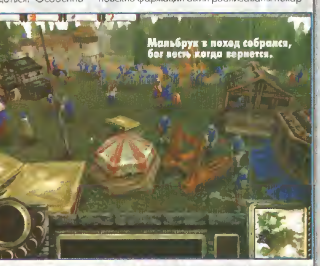


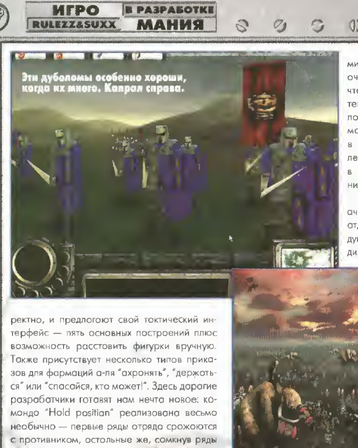
От арапа до Артура

Начинаете вы с простым сараем-складом и кодлой неотесонных болванов из каменного века. Старательно созидоя и изобретоя, вы замените аных неандертальцев на более прогрессивные юниты, о сарой — но городскую ротушу со стеноми вокруг. По сюжету вом предлогоется выбрать одну из трех стезей жизни, по которой будет расти и развиваться руководимый вами социум: Священную, Темную и Технологическую. Роз избронный путь апределит древа технологий, состав войск, а также бытие и сазнание плюс финал игры. Вориантов исходо сингловой компании аж пять! Но вернемся к неотесанным болванам — а них глава все-таки.

Юнитов в игре предостоточна: от милиции и ходячих трупав до мушкетерав и драконов. Еще всевозможные асодные машины, котопульты и пушки, гигантские твори и боевые маги — фэнтези, как-никак. Пагаваривают доже о мистических летучих убийцах, камнем падоющих с небес но головы номеченных жертв.

Особое внимоние уделено боевым построениям. В Block Coctus считоют, что сегуновские формации были реализованы некар-




Эти дуболомы особенно хороши, когда их много. Капрал справа.

ректно, и предлагают свой тактический интерфейс — пять основных построений плюс возможность расставить фигурки вручную. Также присутствует несколько типов приказов для формаций а-ля "охранять", "держаться" или "спасайся, кто может!". Здесь дорогие разработчики готовят нам нечто новое: команда "Hold position" реализована весьма необычно — первые ряды отряда сражаются с противником, остальные же, сомкнув ряды за ними, не дают врагу пробить оборону (в Shogun, помнится, солдаты просто разбивались на маленькие группы и дрались единолично). Таким образом, мы имеем живую стену, а заодно доработанную концепцию широкомасштабного сражения с четко обозначенными понятиями, такими, например, как укрепленный фланг.

Сюжетная сказка

Пять сотен лет минуло после поражения короля Адама в великой битве Весабис. Пять сотен лет могучей страной правили Священный Лорд Протектор и Верховный Епископ. Все было хорошо и славно. Балансы дворо сходились. Ну, конечно, были оговорочки — идея разделения властей подкачала, и Протекторы вечно спорили с Верховными Папами, а Папы, в свою очередь, поносили что есть мочи Протекторов. Хотя в целом — "ни катаклизмов, ни бурь" в складном королевстве синоптики в десятом поколении не видывали.

И вот "однажды" очередной Епископ отдал своему Богу душу, а негодяи-кардиналы выбрали на его места некого Иктиуса Гранитаса, молодца с изрядно подмоченной репутацией. Протектор же у нас — вылитый Понтий Пилат, которому интересно преимущественно собственная персона, а все прочее глубоко фиолетово с высокой колокольни. Деньги (новоиспеченный Епископ их бескорыстно любил), а вслед за ними и люди, потекли из провинций в стольный град Теламагну. На периферии началось тотальное воровства, пограничные гарнизоны все стремительнее тонули в вине и разврате, империя стала аппетитно крошиться.

Аппетиты у ворворов-соседей из Внешнего Орбиса превеликие — те совсем обнаглели и уже ничего не боятся. Беженцы испуганно рассказывают и о странных тварях, доселе невиданных. Папа же Гранитас, наплевав на политкорректность, продолжал резать на алтаре своих амбиций порядок и счастье недавно цивилизованной страны; временами — а лучше сказать, постоянно — под епископский нож шли военачальники и офицеры, цвет армии. С чего он их решил извести, история умалчивает, но и без того ясно, что датское королевство начало мощно гнить, разлагаться и трещать по швам.

Вдруг откуда ни возьмись появляется некий Герцог Кровонт (вроде как хороший) и грозится именем прадеда — короля Адама — зловредному Папе наподдать. Сказка, таким образом, начинается...

Замыкающие

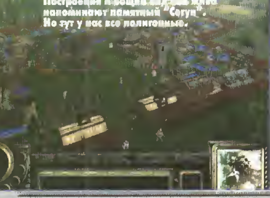
Warrior Kings, имея традиционную схему экономики из AoE, получает огромный плюс к интересности за счет завершенной "живой" атмосферы геймплея. Фэнтезийная подоплека избавляет игру от исторических кандалов в виде одинаковых типов солдат у всех оппонентов, а если нас не обманут с "действенной" дипломатией, AI и отточенным балансом сил, то игре цены не будет.

По сути, у проекта на данной стадии развития только один минус — тела убитых будут исчезать с поля брани. Но их обсчет понадобилось бы не менее 2 Gb оперативки. Мне со своими 128-ю Mb остается только радоваться.

Ставлю десять к одному, что цветок на Черном Кактусе взрастет преотменный.

Скоро сорвем ■

Враги приходят и уходят, а кушать хочется всегда.


Построения и общий вид живо напоминают памятный "Сегун". Но тут у нас все полигональные.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Упаси нас GoD лишь от второго Braveheart. Все прочее примем с благодарностью.

75%

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ



Zulu War

Если человечество не покончит с войной — тогда война покончит с человечеством.
Джон Кеннеди

В тридекктом царстке, к тридесятом государстве, на гаре Тирлимкока, где гулвет гипапа, славом, в жаркай Африке жило не тужило доброе племя зулусав. Отличоясь асабым гостеприимством и мягким карактерам, они медленна, но верна завоевывали соседей и расширяли свои ккадения. Но кришло кремв внешней экспонсии, и английские салдаты ступили на африканскую землю, чтабы превратить ее в калонию. С легкастью парабощак нелокорных местиык жителей, калонизотары и кредположить не могли, что хараша обученное и вооруженное армия может кстретить дастойнае сакротивление. Услыхок о супостоте, зулусы конвли, что если ничего не кредкрикть, то скоро кридется делитьск кракадилами, и сабрались на вайну. Даже не подозревов о силе калониольной армии, бровые воины, кок обычно, смочили наконечники стрел и калий в сточных водах одиога из металлургических комбинотов, находившегося ко соседстку, и брасились к бой, который — скожем мы, забегая вперед — аказолся для них паследним...

Цивилизация против природы

Zulu War — пошоговый воргейм, розробатывоемый молодой и поко неизвестной офрикоиской компанией Twilyt Productions. Нодоело темнокожим товорищом, что иод историей их строны издеваются, как хотят, ученые розных мостей, теряясь в розмышлениях но тему "и кок же это племя дикарей смогло ток долго продержотся и нонести токие ощутимые порожения колониольным войскам?!", и решили они через компьютерную игру донести до иас истину.



Если это действительно игровой скриншот, то мое почтение африканцам. Анимация просто зверская. И не спрашивайте, как я разглядел анимацию на статичной картинке.

Zulu Wor выполнен в полном 3D, чем и родует всех любителей "настоящих" воргеймов и обладателей 3D окселераторов. Происходящее но полях срожений действо можно будет обозревоть свободно порящей комерой и, розумеется, мосштобировоть по своему усмотрению. Кстати, если посмотреть на доступные скриншоты, не прочитов предворительно описоние игры, то вполне можно зоключить, что действие будет происходить в реольном времени, о никок не в пошоговом режиме. Может, в анонсы вкрaлось ошибко?

В игре всего две битвы: при Исандване и при реке Рорке. Каждоя битво, в свою очередь, поделено ио 25 миссий, где вам будет вверено некоторое, не слишком большое, количество войсковых соединений. Током оброзом, крупные сражения, в которых, по словам овторов, будут учоствовоть до 30000 человек одновременно, как бы розбиты ио состовные чости, что доет возможность уделить внимоние детолям. Кождый бугорок и кочко, встреченные вами на виртуольных полях брани, действительно существоволи в реольности; о токих принципиольных вещох, как боевоя роскраско зулусов и мундиры онгличон, можно также не беспокоиться — все будет в ожуре (*прим. перев — в полном историческом соответствии*).

Воевоть можно кок зо колонистов, ток и зо полуобноженных зулусов, причем монеро игры будет принципиально отличной в обоих случаях.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Честно? Лучше бы за англо-бурскую войну взялись.

50%

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

Если холеные онгличоне, ие знающие проблем с провизией и вооруженные последними морками огнестрельного оружия, имеют практически безграничные возможности на открытых простроиствох, то зулусы облодоют зночительным преимуществом в скорости и скрытности, что, несомненно, доет большое преимущество при ведении портизонской войны. Хотя, с другой стороны, какоя том портизанская войно в мосштобе небольших стычек? Розве что зосесть в кустох и оттудо плеваться отравленными стрелами..

Смено дня и ночи, реольные погодные условия, которые влияют но боевые покозотели войск, соми покозотели типа устолости, мороли или видимости — это, можно скозоть, стондорт. И розроботчики его строго придерживоются.



Зулусы, видимо, берут вовсе не партизанской тактикой, а числом; англичане — ружьями.

Что зулусу хорошо...

Но веб-сойте компонии вывешено объявление: розыскиваются игры, посвященные офриконской темотике, но сделонные в европейском стиле. Розроботчики решили создать серию игр, росскозывоющих об их Родине во время колониольного периода, и первой лостачкой этого, если можно ток вырозиться, цикло кок роз является Zulu Wor.

Не зною, кок насчет цикло, но будущее "Зулусских войн" выглядит спорным: уж больно далеко игра от народо и уж больно специфическоя это темо — история Африки. ■

WarGame

ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
Twilyt Productions
www.twilyt.com

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть
www.twilyt.com/zuluwar/

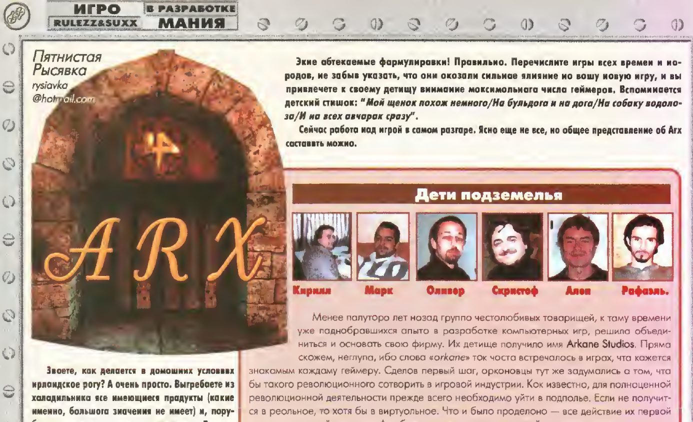
ПОХОЖЕСТЬ
Shogun, Myth, Dark Omen

НЕОБХОДИМО
PII-400, 64Mb, 3D уск.

ЖЕЛАТЕЛЬНО
PIII-700, 128Mb

ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2001

Пятнистая Рысявка
rysiavka@hotmail.com



Экие обтекаемые формулировки! Правильно. Перечислите игры всех времен и народов, не забыв указать, что они оказали сильное влияние на вашу новую игру, и вы привлечете к своему детищу внимание максимального числа геймеров. Вспоминается детский стишок: *"Мой щенок похож немного/На бульдога и на дога/На собаку водолаза/И на всех овчарок сразу"*.

Сейчас работа над игрой в самом разгаре. Ясно еще не все, но общее представление об Arx составить можно.

Знаете, как делается в домашних условиях ирландское рагу? А очень просто. Выгребаете из холодильника все имеющиеся продукты (какие именно, большого значения не имеет) и, порубив на кусочки, кидаете на сковородку. Результат этой деструктивной деятельности и есть ирландское рагу.

Пока я собирала материалы к этой статье, у меня создалось впечатление, что нечто в этом роде и собирается проделать Arkane. Особенно меня очаровало интервью, в котором каждый из разработчиков перечисляет свои любимые игры, оказавшие влияние на будущий шедевр. Забавно, что у всех эти игры разные. Вот, например, что заявил ведущий программист Кирилл Мейнер: «Одной из самых крутых игр я считаю Dungeon Master. Я также наслаждался двумя первыми частями Eye of the Beholder и, конечно, Ultima Underworld. Я с удовольствием проводил время, играя в System Shock. Также *я являюсь фанатом Diablo и Diablo II, хотя и не считаю их настоящими RPG. Я думаю, что все эти игры оказали то или иное влияние на дизайнерские решения Arx*».

Дети подземелья

Менее полутора лет назад группа честолюбивых товарищей, к тому времени уже поднаторевших в разработке компьютерных игр, решила объединиться и основать свою фирму. Их детище получило имя Arkane Studios. Прямо скажем, неглупо, ибо слово *«arkane»* так часто встречалось в играх, что кажется знакомым каждому геймеру. Сделав первый шаг, арконовцы тут же задумались о том, что бы такого революционного сотворить в игровой индустрии. Как известно, для полноценной революционной деятельности прежде всего необходимо уйти в подполье. Если не получится в реальное, то хотя бы в виртуальное. Что и было проделано — все действие их первой игры, получившей название Arx, будет происходить под землей.

Arkane Studios окопалось во *Франции*, в симпатичном городишке на реке Луаре — *Лионе*. Официально день ее рождения — 1 октября 1999 года. В настоящее время ядро команды Arkane составляют шесть человек: ведущий программист Кирилл Мейнер, дизайнер Марко Меле, главный художник Оливер Трихорд, звукорежиссер Скристоф Кэрриер, аниматор Ален Мэйндран и главный заправила Рафаэль Колантонио — ведущий дизайнер и президент компании. Ранее эти товарищи успели осчастливить своим присутствием Electronic Arts, Infogrames, Interplay и Heliogame и принять участие в разработке таких игр, как Fifa Soccer Manager, Dark Light, Beasts & Bumpkins, The Smurfs, Messiah, Hexplore, Ecstatica, Spyro the Dragon и Sacrifice. Решив, что собранного зоопарка недостаточно, чтобы достойно представлять первое детище Arkane, к работе над Arx привлекли контору Slash Design, которая создавала персонажей к Dungeon Keeper II, а теперь делает то же самое для Arx.

P. S. Вы не находите, что в лице Рафаэля есть что-то сатанинское?

RPG/ACTION		
ИЗДАТЕЛЬ	НЕОБЪЯВЛЕН	
РАЗРАБОТЧИК	Arkane Studios www.arkane-studios.com	
НЕОБХОДИМО	PII-450, 64Mb, 3D уск.	
МУЛЬТИПЛЕЕР	Интернет, локальная сеть	
ПОХОЖЕСТЬ	Ultima Underworld	
ЖЕЛАТЕЛЬНО	PIII-700, 128Mb, хороший 3D уск.	
ДАТА ВЫХОДА	Весна 2001	

Что такое Arx?

Аркс — это мир, в котором тьма средневековья соединилась с сумраком подземелья. Светило этого мира погасло. Вместе с мраком планету затопил космический холод. И, прячась от вечной зимы, оставшийся в живых народ резво начал закапываться в землю, туда, в места исконного обитания гномов и троллей, орков и крысюков. С ростом демографического давления возросла расовая неприязнь. А тут возникла еще одна напасть: могучий демон, бог Хааса *Акбаа* решил, что Аркс — то самое местечко, где ему неплохо бы поселиться. Для прорыва в реальность Аркса Акбаа нужна была жизненная сила, и чтобы набрать ее, демон заключил договор с неким священником по имени *Изербиус*. Тот

От скетча до модели один шаг.

основал тайный культ имени демона и стал черпать энергию из фанатизма приверженцев и человеческих жертвоприношений в честь бога Хаоса. Неизвестно, чем закончилось бы дело, но королевский астроном проник в тайны адептов культа Акбао и успел послать весточку конклаву богов до того, как был убит. С этого момента начинается собственно игра.

Аркс — огромный и весьма разноплановый мир. В нем есть города, подземные озера, естественные пещеры, остатки древних цивилизаций, грибные леса, лавовые каверны, секретные церкви, часовни, подземные туннели, заколдованные места, бивуаки гоблинов и пр. Причем дизайнеры игры старались при помощи оформления отразить специфику мест. Города людей, расположенные в огромных естественных пещерах, где есть магазины и даже замки, поселения гоблинов с низкими крышами, грубыми каменными стенами и примитивным искусством, весьма специфичный стиль поселений змеежeнщин, призванных магом *Эдернеумом*, — всего в игре около сорока различных графических стилей!

Как и положено, населяют этот мир монстры всех типов и мастей. Вот весьма миловидная змееедама (зачем ей юбка?), а вот гоблин с башкой, похожей на тыкву, что вырезают на Хеллоуин. Всего в игре мы встретим до полусотни различных типов монстров и NPC.

Быть может, и не Р... Но тоже вполне ... архитектура.

Чем резвей мы шевелим мышью, тем лучше ... чаще удаются ...клинания. Рука героя, замечу, ...ытесана не ... как в лаборатории папы ...

Джойстик с электрошоком или кусающаяся мышь

Для того, чтобы вы могли максимально погрузиться в этот мир, и для придания большей реалистичности происходящему был выбран вид от первого лица. Правда, в игре есть эпизоды, когда происходит переключение камеры на вид со стороны. Кроме того, можно вдосталь налюбоваться своим героем/героиней в экране инвентори. Мечта разработчиков — *«при помощи контрастов (тесный — огромный, высокий — низкий) спровоцировать у играющего такие ощущения, как головокружение и клаустрофобия»*. Удачи вам, господа разработчики, а то кое-то мало психов бродит по просторам нашей Родины! Да и вообще погружаться в игру — так до самого дна.

Пусть, например, при получении героем критического удара игрока бьет током. Чтобы думал, что творит, а не рассчитывал на беспроигрышную комбинацию пары кнопок «Save & Load».

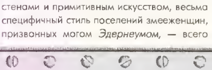
В Arx нас ожидает интерактивное окружение (борьба за реализм!), в котором все бьется или ломается. О, хрупкий новый мир! А апофеозом любви разработчиков к будущему пользователю стал оригинальный взгляд на кастование магических заклинаний.

Магия по-японски

Читала я интервью с революционерами из Arkane, в котором говорилось о том, что игровая индустрия просто-таки нуждается во внесении большей доли реализма в магическое искусства, и странные мысли вертелись у меня в голове. Например, открываешь описание и находишь: «Для получения зелья затолкайте три высушенных мышиных хвоста в дисковод». Так далеко по пути натурализации магического процесса Arkane Studios еще не продвинулась, но первые шаги уже сделаны.

Для активизации заклинания надо рукой начертать в воздухе руны заклинания, причем чем сложнее заклинание, тем рун больше. Заклинание сработает только после завершения чертежа. Например, заклинание файербола состоит из трех рун, означающих «создать огненный снаряд». Этакое иероглифическое письмо. Движок игры распознает более 50 различных спеллов. Некоторые руны становятся доступными в ходе выполнения квестов, некоторые можно найти в магазинах. Причем не все руны описаны в руководстве или книгах, встречающихся в игре. Умные игроки смогут сами разрабатывать новые спеллы, используя сочетания рун.

Звучит заманчиво. Хотя меня малость смущает перспектива двигать рукой героя при помощи мыши. Это я к тому, что попробуйте-ка







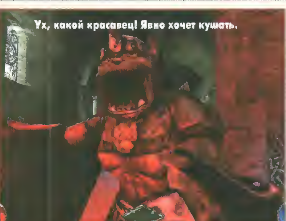











Ух, какой красавец! Явно хочет кушать.

нарисовать мышью свою подпись в каком-нибудь графическом редакторе. Держу пари: эта закорючка не будет выглядеть как ваша подпись. Самое интересное, что после всего этого Arkane Studios еще хвастается дружелюбием интерфейса. Между прочим, все связанные с магией телодвижения происходят в реальном времени. То есть пока вы выписываете в воздухе пассы, вас вполне могут и съесть.

Кроме этого, даже правильно нарисованное заклинание может закончиться пшиком или долбануть по вам самим. Это зависит от уровня героя в данном виде искусства. Зато, уж коли ваш персонаж справится с поставленной задачей, то, по словам президента Колантонио, «вы почувствуете себя действительно круто».

Возможно.

Прочие особенности взаимодействия с природой

Начнем с орудий взаимодействия. Их много, и весьма разнообразных. Я говорю о мечах и топорах, луках и кастетах и прочих средствах, с помощью которых нетрудно добиться от окружающих взаимопонимания. На оружие можно накладывать заклинания, его можно апгрейдить. Например, при помощи зелий. Его нужно чинить. Похоже, это сторона жизни обещает порадовать нас разнообразием.

Теперь о том, с кем мы будем взаимодействовать. Кроме уже упомянутых монстров в игре есть многочисленные NPC. Причем они обладают AI и не склонны стоять по стойке "смирно" в отведенном дизайнером месте, ожидая, пока ваши дорожки пересекутся.

NPC не всегда изначально плохие или хорошие. И чем обернется очередная встреча, зависит только от вас. Интересная деталь — можно замочить любого NPC. Даже короля. Хотя очевидно, что к месту расправы тут же сбежится вся королевская рать. Но уж если вы выдержите этот неравный бой, то, по обещанию разработчиков, сможете благополучно продолжить игру. Обезглавить королевство перед лицом кризиса, чтобы доиграться как следует, — это то, что надо. Не подумайте, что я подбиваю вас к цареубийству. Король Фелнар — один из редких благожелательно настроенных NPC, и его руководство должно помочь нам разобраться в хитросплетениях сюжета и доползти живыми до счастливого финала. Как сказал Колантонио, напасть на короля можно в том случае, «если вы очень сильны и не очень умны».

Интересно, что NPC могут вас видеть, слышать и, как утверждают разработчики, даже чуять по запаху. Что, вы неделю не мылись, потому что не можете отклеиться от монитора? Так к вам гоблины со всей округи сбегутся!

А вообще говоря, чего это мы все о них да о них? Пора и на себя посмотреть. Ох, гоблины уже сбежались — игра начинается с того, что наш герой приходит в себя в гоблинской тюряге.

Наше alter-ego

В Арксе нет рас и классов героев, знакомых нам по другим RPG. Единственное, что мы можем выбрать, это путь героя: воин, маг или вор/убийца. От выбора зависит специфика роста персонажа. Дело не просто в цене прокачки скиллов, а в наложенных на умения ограничениях. Например, только магу доступны все заклинания в игре.

Рост героя стандартен и базируется на переходе с уровня на уровень. Экспу дают квесты и монстры. При достижении очередного уровня геймер поднимает основные атрибуты персонажа и тренирует его умения. Повышение скиллов стоит дороже или дешевле в зависимости от пути, который вы выбрали для вашего героя. Количество умений скиллов несколько урезано по сравнению со стандартными RPG. Например, открывание замков (*Picklocking*) и обезвреживание ловушек (*Disarm Traps*) слиты в универсальное умение «*Механика*».

Интерфейс тоже не вылезает за рамки традиций. Есть полоски жизни и маны, инвентори ограниченного размера и книга. Первый раздел книги посвящен нашему персонажу, с портретом в полный рост, списком характеристик и умений. Во втором разделе описаны освоенные героем заклинания. Наконец, в третьем разделе находится автокарта и список квестов.

Выбор тактики прохождения остается за игроком. Допустим, зная, что монстры могут слышать вас и видеть на свету, можно прокрасться мимо окольным путем. А затем атаковать врага с незащищенного тыла или просто пойти своей дорогой, избежав стычки. Если же дело дошло до схватки, то перед вами снова встает множество различных вариантов: в зависимости от того, наступаете вы или отходите в бою с мечом, результаты будут различными. А можно прикрываться щитом, или стрелять из лука, или пользоваться магией. Вам предстоит испытать различные тактические приемы и выработать стиль, наиболее выигрышный именно для вашего персонажа.

* * *

Arx, несмотря на некоторые спорные нововведения типа «в гамаке и на лыжах», слабоватый движок и некоторую мешанину в мозгах разработчиков, может оказаться интересным для любителей ролевиков. Вопрос в одном — будут ли у него прямые конкуренты на момент выхода? Если это окажется проект масштаба Wizardry VIII, "Арксу" конец. А в одиночку он, пожалуй, еще порыпается. ■



Михаил Бузенков aka Mihanic (mihanic@igromania.ru)



Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Обратите внимание на лица персонажей. Второй сверху явно новенький.

Что такое BG? Нет, это не *Билл Гейтс* и даже не солист группы *"Аквариум" Борис Гребенщиков* — это Baldur's Gate, самая популярная RPG за всю историю индустрии компьютерных игр. Огромный игровой мир, основанный на вселенной Forgotten Realms, плюс высокое качество каждого компонента игры приводили в счастливое остолбенение даже бывалого РПГ'шника. Да мне ли вам рассказывать!..

Вместе с ребенком Баала мы лишили земного гражданства братца Саревока, морально унизили и растерзали мага Иреникуса... А как поиздевались над Дриззтом! И вот наши приключения подходят к концу — пора перековывать мечи на орала. Осталось поставить финальную точку или дописать последнюю главу (это уж как нам будет угодно) и все-таки узнать, что случилось с многострадальным детищем Баала. Последняя гастроль игры проходит под афишей, где черными буквами написано интригующее название: Throne of Bhaal.

Крепость в бездне и трон под задни...

Приключения в Throne of Bhaal начинаются с момента окончания BG2. Иреникус повержен, и вы спокойно заседаете в своей собственной крепости в бездне. Здесь вы можете обучиться парочке новых спеллов — а всего их будет около 40 — и обрести дополнительные способности, к примеру, вызвать любого персонажа из BG2, который автоматически получит 2.000.000 очков опыта и неплохую экипировку. Из серии заклинаний особого внимания заслуживает

Големы полностью защищены от магии. Магам пришла борода.

Storm of Vengeance, представляющий собой набор поочередно появляющихся облаков. Сначала возникает фиолетовое и моментально убивает наиболее слабых противников, затем ядовитое; потом выживших обмоет кислотным и огненным дождем, а тех, у кого был зонтик, прикончит молния.

Выбравшись из бездны, вы непременно захотите кого-нибудь убить, тем более что теперь ваш персонаж сможет достигнуть 40 уровня — и по меркам AD&D окажется чуть ли не подобным богу. Предметом избиения станут новые монстры. Их имена пока не оглашаются, но обещают добавить нескольких очень крутых товарищей и переписать скрипты для старых; также будут импортированы некоторые враги из Icewind Dale. Эти чудо природы обитают

в двух новых локациях. Подземелье *Watcher's Keep* разработчики расхваливают с пеной (для бритья) у рта — здесь будут жить самые крутые супостаты и лежать самое крутое оружие, да и с точки зрения красоты пейзажей оно будет весьма привлекательным. Также нашему взору предстанет город *Saradush*, присутствие в котором напомнит последний день Помпеи на картине Брюллова — город обстреливается катапультами, огненные шары падают прямо на улицы, вдоль горы разлагающихся трупов, чума и разрушенные здания. Скучать будет просто некогда!

Новый друг лучше старых двух

Похоже, вовсе не этим принципом руководствовались Black Isle при создании Throne of Bhaal. Планируется лишь один новый персонаж, зато появится свежий кит — *Wild Mage*. Некоторые изменения коснутся внешнего мира, а именно NPC. Скрипты для них переписаны, и теперь городское население ведет себя несколько реалистичней. Вместо круглосуточного стояния на одном и том же месте оно занимается будничными делами: ходит в таверну, отоваривается в магазинах и просто совершает моцион.

Безусловно, поклонники BG будут довольны. Я бы сказал, они уже довольны. Заранее. В общем, если поклонник — это вы и у вас есть лишние 40 часов, посвятите их "Трону Баала". Должен же кто-то поставить точку. ■

RPG

ИЗДАТЕЛЬ
Interplay
www.interplay.com

РАЗРАБОТЧИК
Black Isle
WWW.BLACKISLE.COM

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть

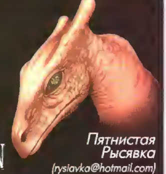
ПОХОЖЕСТЬ
Baldur's Gate, Icewind Dale

НЕОБХОДИМО
P-233, 32Mb

ЖЕЛАТЕЛЬНО
PII-400, 64Mb, 3D уск.

ДАТА ВЫХОДА
Май 2001

ANNE MACCAFFREY'S DRAGONRIDERS: CHRONICLES OF PERN



Пятнистая Рысявка
(rysiavka@hotmail.com)

Уже стало привычным, что каждый год выпускается пара игр по давно известным нам книгам. К сожалению, игровые версии обычно бывают намного бледнее печатных оригиналов. Вспомним, к примеру, Роберта Джордана или Терри Брукса с его «Шаннарой». Веселее дело идет, когда в работе принимает участие автор. Участие Раймонда Фейста в работе над игрой Betrayal at Krondor, действие которой происходит в мире Мидкемии, благотворно сказалось на результате.

И вот теперь UbiSoft взялась за Энн Маккефри с ее огромным циклом из полутора десятков романов о драконьих всадниках планеты Перн. Собственно, читать стоит первые три книги — «Полет дракона», «Странствия дракона» и «Белый дракон». Далее идет копание вширь и вглубь, берутся ретроспективные срезы перинской истории — в общем, все это весьма на любителя. Странно, что до этих залежей полезных ископаемых разработчики игр не добрались раньше. Но вот пора настала, и весной 2001 выйдет игра, работа над которой шла аж целых три года. Как утверждается, в тесном сотрудничестве с автором. Во всяком случае — на первоначальном этапе. Сначала игра даже была анонсирована под тем же названием, что и первый из романов Энн — Dragonflight. Поскольку антуражу в Dragonriders предстоит играть большую роль, с него и начнем рассказ.

Дракон, который гордо реет, рдеет, веет или просто загорает на валуне в пламени заката.

Мир Энн Маккефри - Перн

Рукбат в созвездии Стрельца — желтая звезда класса G. Вокруг нее вращается планета, которой прилетевшие много лет назад поселенцы дали имя Перн. Когда три корабля колонистов приземлились на Перн, их целью было построение сельскохозяйственного общества в благодатном мире, так похожем на Землю. Индустриализация планете не грозила — полезных ископаемых было ровно столько, чтобы поддерживать местную промышленность. И, конечно, колонисты и помыслить не могли, что их новообретенному раю угрожает опасность с блуждающей в космосе планеты под названием Алая Звезда.

Алая Звезда — космическое тело с нестабильной орбитой, которое раз в 200 лет пересекает орбиту Перна. И самое страшное, чем угрожает Перну прохождение Алой Звезды, это не природные катаклизмы — высокие приливы, наводнения, извержения вулканов. Самое страшное — споры, которыми насыщена атмосфера Алой Звезды и которые несут смерть всему живому на Перне. Из спор в теплом воздухе образуются серебристые нити, способные пожрать и разрушить любую органическую материю — будь то растение или крыло дракона. Уничтожить нить можно огнем, кислотой или космическим холодом. Попав в благоприятную среду, нити начинают размножаться со страшной скоростью — одно упавшая нить может уничтожить целое поле.

Такое сближение орбит двух планет с гибельными ливнями спор длится почти пятьдесят лет, по-

А кто такая Энн?

Энн Маккефри — одна из ведущих писателей научно-фантастического жанра, лауреат премий *Хьюго* и *Небьюла*. Премию Хьюго писательница получила за первый роман о *Перне* — «Полет дракона», который увидел свет в 1968 году. Последний роман из серии о Перне вышел более 20 лет спустя. Поместье Энн Маккефри в Ирландии называется *«Дом Дракона»*.

А старушка Энн бодро выглядит! Глядишь, произведет не одну еще книжку на тему драконов Перна.

RPG/ADVENTURE

ИЗДАТЕЛЬ
Ubi Soft, Red Storm
www.redstorm.com

РАЗРАБОТЧИК
Ubi Studios UK
www.ubisoft.com

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
www.redstorm.com/dragonriders

ПОХОЖЕСТЬ
Фэнтезийные РПГ

НЕОБХОДИМО
PII-350, 64Mb, 3D уск.

ЖЕЛАТЕЛЬНО
PIII-500, 128Mb, GeForce 2

ДАТА ВЫХОДА
Весна 2001

сле чего планеты расходятся вновь на двести лет. Иногда из-за отклонений орбиты Алая Звезда и Перн не встречаются целых четыреста лет — возникает большой интервал.

Первый пролет Алой Звезды стал для неподготовленных поселенцев катастрофой. Вымерло почти все население, была утеряна большинство технологий. Космическая одиссея превратилась в робинзонаду. Последнее, что успели сделать поселенцы первого поколения, — заложили программу, которая должна была обеспечить выживание людей при следующих прохождениях Алой Звезды. При помощи генной инженерии из местных летучих огнедышащих ящерок — файров — были выведены огромные, могучие и, главное, разумные драконы. Они могли встречать дождь нитей прямо в воздухе и сжигать их драконьим огнем.

Кроме того была разработана общественное устройства, позволяющее наиболее эффективным образом противостоять небесной угрозе. Так появились холды и вейры. Холд — поместье в пределах одной долины, которым управляет лорд. Он отвечает за безопасность своего закованного в камень населения. Постепенно власть в холдах стала передаваться по наследству. Вейр — место, где живут драконы. Один вейр защищает во время прохождения много холдов, и если поместий на планете сотни, то вейров всего шесть. Профессиональные умения сосредоточены в независимых от лордов цехах — кузнечных дел, ткацкам и других. Здесь существует своя иерархия с мастером цеха во главе. Особое места занимает цех арфистов — когда было утеряно книгопечатание, они стали в песнях и легендах передовать знание из поколения в поколение.

Драконы Перна

Судя по всему, у первых поселенцев Перна генная инженерия была на высоте. Потому что из юрких ящериц длиной в руку удалось получить крылатых гигантов длиной от 20 до 50 метров, которые стали основой пернитской противовоздушной обороны.

Выведенные людьми огромные разумные ящеры обладали рядом необычных свойств.

Во-первых, драконы способны почти мгновенно телепортироваться в любое места на планете. Для этого они ныряют в Промежуток — странное «нигде» и «никогда», где нет света, звука и царит пронизывающий холод — и выныривают из него в нужной точке. На мало этого: оказалось, что сквозь Промежуток драконы способны преодолевать не только пространства, но и время! Нужно лишь четко представить ориентиры места, куда хочешь попасть.

Второй особенностью драконьего разума стало способность к телепатическому общению. В момент вылупления из яйца дракон проходил Запечатление — он выбирал себе человека-партнера, который затем становился его всадником. Погружение в радужные глаза дракона навсегда меняло судьбу избранного. В момент Запечатления между новорожденным драконом и человеком устанавливалось мысленная связь, которая затем длилась всю жизнь. Если погибал дракон, его всадник навсегда оставался потерянной душой, а в случае смерти всадника дракон добровольно уходил в Промежуток.

В каждом вейре живут несколько сотен драконов. Они отличаются как по размеру, так и по цвету — бывают голубые, зеленые, коричневые драконы. Самые могучие самцы — бронзовые. А главой драконьего племени является золотая королева. Только она продолжает драконий род, откладывая яйцо. Золотое яйцо в кладке — редкость, поэтому королев очень мало. Всадница старшей королевы является Госпожой Вейра, а Предводителем Вейра становится всадник того бронзового, который догонит королеву в брачном полете.

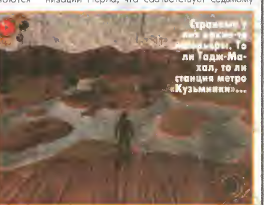
Ученых всегда интересовало, как при таком соотношении массы тела и площади крыла может летать майский жук. Посмотрели бы они на этого дракона!

Свобода мужчин и женщин Драконьего племени ничем не напоминает средневековые нравы, царящие в холдах. Новорожденный ребенок получает имя, состоящее из слогов имени матери и отца — иных формальностей нет. Но не все всадники рождены в вейрах. Когда на горячем песке Площадки рождений созревает очередная кладка драконьих яиц, всадники пускаются в Поиск по всей планете. Их цель — разыскать одаренных телепатическими способностями юношей и девушек, которые могли бы стать партнерами юным драконам.

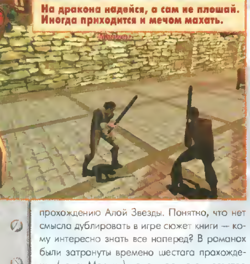
Холды и вейры связывают сложные взаимоотношения. Холды должны отдавать вейрам десятую часть всей продукции. Иногда, во время больших интервалов, люди забывали, зачем им нужны драконы, и переставали заботиться о них. Драконы вымирали, а потом, когда в небе вновь появлялось Алая Звезда, вслед за ними вымирало почти все население планеты.

Драконы UbiSoft

Теперь вы знаете более чем достаточно, чтобы вернуться к баранам, то есть, извините, драконам, созданным для нас Ubi Studios. В игре нам предстоит оказаться во времени, на полторы тысячи лет отстоящем от начала колонизации Перна, что соответствует седьмому



[illegible] То ли Тадж-Махал, то ли станция метро «Кузьминки»...


На дракона надейся, а сам не плошай. Иногда приходится и мечом махать.

прохождению Алой Звезды. Понятно, что нет смысла дублировать в игре сюжет книги — кому интересно знать все наперед? В романах были затронуты времена шестого прохождения (полет Мариты), конец восьмого и девятое (времена Лессы и Ф'лара). Седьмое прохождение отстоит от описанных эпох на пару сотен лет в обе стороны. Так что знакомых лиц на экране мы не увидим.

Героями игры будут молодой всадник Д'кор и его дракон Зенф. По мере прохождения и успешного выполнения задач растут умения героя, его социальный статус и возможности его дракона. Три основных атрибута Д'кора — это сила, репутация и знания. Сила нужна для таких действий, как отвалить валун от входа в секретную область или вытащить из грязи повозку торговцев (а зачем же тогда нужен дракон?). От прокачанности знания зависит вероятность нахождения подсказок в игре. Умения встречаются следующие: целитель, травник, стрельба из арбалета, "прокрадывание". Дракон Зенф играет при Д'коре роль Алисиного Чеширского Кота. Он не только транспортное средство, но и учитель, проводник и друг, дающий советы. Еще одним спутником Д'кора в игре станет огненная ящерка, она же по совместительству — курсор. При приближении к интересному предмету ящерка будет кружиться над ним, и она же подскажет Д'кору, что с ним делать — взять, толкать, нести или что еще.


Герой, его дракон и их ящерица.

Можно ли будет летать, управляя драконом, разработчики не упоминают. Если нельзя, то напрасно — это могла бы быть одна из замечательнейших черт игры.

О задачах, стоящих перед героем, также известно не слишком много. Хотя речь идет о времени седьмого прохождения, упоминания о борьбе с нитями в анонсах я не нашла. Может быть, разработчики считают это очевидным, а может, наоборот — не знают, как подступиться к реализации воздушных боев. Зато известна другая интрига, вокруг которой будет раскручиваться сюжет.

Таинственная смертельная болезнь, что распространяется по планете Перн, оказывается вовсе не случайной эпидемией, как было во время Мориты. Это дело рук врага, старающегося нажиться на волне недовольства низших классов. И именно Д'кору предстоит докопаться до истины и сорвать маску с людей, которых он считал своими друзьями. Помогать юному всаднику будет Солин — девушка-арфистка. Кроме того, разработчики прозрачно намекают, что из Д'кора выйдет просто замечательный новый Предводитель Вейра.

Игра разбита на пять глав. В каждой из них Д'кор будет посещать новые локации и получать новые задания. На жесткую спицу сюжета нанизано много дополнительных квестов. Продолжительность игры составит около тридцати часов.

Дантисты из UbiSoft

Создавая мир Перна, Ubi пошла по пути 3D-низации дальше многих. Текстурами, структурами, трехмерными людьми и прочими зверьми уже никого не удивишь. А вот как насчет того, что каждый зуб во рту персонажей представляет собой трехмерный объект, а движения губ синхронизованы с речью? Круто, а?! Теперь ясно, чем занимались разработчики целых три года — зубы рисовали! Прикиньте, сколько времени займет моделирование зубов для 250 NPC (ежели по 32 на нос). Интересно, а что там еще у них будет трехмерным?

Кроме весьма зубостых персонажей ведущий дизайнер Оливер Сойкс обещает полностью трехмерный мир в 75 локаций, обозревать который мы будем при помощи динамической камеры, массу анимированных видеоэффектов — дым, воду, водопады; поддержку новейших оппоратных средств. Скрины, впрочем, изобилуют слегка кубовидными фигурами, но понадеемся, что это будет искуплено красотой окружения.

Музыка к игре писалась во Франции и представляет собой глубокую переработку записей "Металлики", куда добавлены кельтские мотивы и звучание арфы. Бедная "Металлика". То ее вечерам на виолончелях играют, то под техно-метал переработывают, где даже гитары на синтезе сделаны, то акельтчивают под арфу...



Оживят или испоганят?

К сожалению, когда выпускается игра по фэнтезийной книге, вопрос стоит именно так. Ничем не примечательных, а потому быстро забытых попыток было много. Может, проблема в том, что в книгах важна и играет большую роль внутренняя мотивация героев, а в компьютерных играх ее к делу толком не пришьешь. Как и остроумные диалоги, влюбленные или, наоборот, косые взгляды. В общем, отнимаем психологию — и остается голый антураж. А играбельность и читабельность — вещи разные.

С другой стороны, лучшей рекламы, чем игровой мир полюбившейся фэнтезийной вселенной, трудно придумать. Поклонники книги наверняка купят и игру — хотя бы посмотреть, что из этого вышло. А если вышло что-нибудь путное, так побыть одним из всадников и полетать на драконе. Тем более что в игре есть забавная возможность — налепить свою отсканированную фотографию поверх физиономии Д'кора. ■



Trash
(Trash@ytes.sf.energy.gov.ua)

Gorky-17 — это то, с чего все начиналось. Именно этой игрой мало кому известная фирма Metropolis Software заявила о себе игровому миру. Но Gorky-17 можно пройти за три дня, а это, как ни крути, большой недостаток. Все ждали сиквела, продолжения, адд-она, но разработчики молчали, как партизаны, и адд-она не выпускали.

Зато взялись за новый, но в то же время старый проект под названием Two Worlds.

Two Wolds
ДВА МИРА

Мы делили апельсин

Two Worlds представляет собой ролевик, действие которого разворачивается в отдаленном участке космоса, где в плотных облаках космической пыли, образовавшейся от взрыва голубого гиганта, совершают путь по своим орбитам сотни миров. Каждый такой мир обитаем — атмосфера защищает планету от гибельной пыли. Большинство рас, населяющих планеты, несмотря на общую продвинутость, даже не подозревают о существовании соседних цивилизаций и не мечтают о космических путешествиях. Злосчастная космическая пыль смертельна, и любые инородные тела в ней просто разрушаются за считанные секунды.

Прогулка по городу чревата встречей с инопланетянином. Главное — вовремя его определить. По половому признаку.

Так бы и продолжалось до бесконечности, если бы в один прекрасный день две планеты по странному стечению обстоятельств не "пересеклись". Именно пересеклись, а не столкнулись — по каким-то неизвестным науке законам взрыва не случилось, зато два мира, населенные абсолютно разными расами, как бы слились в один. Как вы понимаете, это не слишком обрадовало жителей, и они, покумекав минут тридцать над случившимся, поняли — спокойная жизнь подошла к концу.

Город нарезан аккуратно, как праздничный пирог. Видимо, это одна из десяти глав игры.

Настала пора бороться за места под солнцем.

Цивилизации оказались похожи друг на друга, как кот на собаку, что никоим образом не улучшило их взаимопонимание. Общественный строй *квидориан* напоминает технологически продвинутый феодализм — весь умственный труд они свалили на плечи мощных компьютеров, а сами плотно занялись военной муштрой и подготовкой кадров. У *энсиров* девять из десяти представителей расы являются женщинами, а мужички занимают не очень лестную позицию в социальной лестнице где-то между слугами и комнатными собачками. Некогда дамочки решили совершенствовать не технологии и силу, как предполагали настоящие мачо, а разум, в результате чего они обрели огромную мощь, которую дает пирокинез, телепатия, телекинез, не говоря уже о телепортации. Мужики же не успели вовремя сообразить, каким боком это может выйти, и вот результат — они отзываются на свист и гладят мадмуазелям белье.

Не буду играть за энсиров!

Между Инь и Янь

Мы начнем игру на стороне квидориан в роли тайного разведчика *Неда Джоша*, засланного в глубокий тыл энсиров. Поначалу никто не верил, что на улицах квидорианских городов появляются странного вида женщины, что возникают беспорядки, что скоро произойдет "слияние миров", но на всякий случай главного героя отправили в тыл потенциального врага. Интересно, где у врага в таких условиях может быть тыл?



Стремительно отмечу, что сюжет игры весьма нелинеен. Так, например, уже на втором уровне нам предстоит принять принципиальное реше-

RPG/ADVENTURE

ИЗДАТЕЛЬ
TopWare Interactive
www.topware.com

РАЗРАБОТЧИК
Metropolis Software
www.metropolis.com.pl

Локализация /Издатель в России:
Snowball
www.snowball.ru

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

ПОХОЖЕСТЬ
"Горький-17", Baldur's Gate, Septerra Core
www.2-worlds.com

НЕОБХОДИМО
P-266, 64 Mb, 3D уск.

ЖЕЛАТЕЛЬНО
PIII-500, 128 Mb

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2001

ние — но чьей, собственно, стороне воевать. Очевидно, женщины Неду предложат большую взятку. Не поддовайтесь, мужики!

Игра разделена на 10 глав, которые, в свою очередь, состоят из 3-5 главных заданий и десятка мелких второстепенных миссий. Прохождение за каждую росу различается, особенно по сюжетной части, ибо играть нам предстоит в одном большом мире, наподобие Fallout 2. Например, в одном случае нас встретят в неком городе хлебом-солью, а в другом с заданием "найти и уничтожить" на наши поиски ринется все население и представители правопорядка. Какой вариант выподет — зависит от наших действий.

Нам предстоит выдержать общение с сотнями разнообразных NPC, которые будут: а) сообщать нам разнообразные ценные сведения; б) открывать секретные локации с артефактами и оружием; в) давать советы; г) направлять нас в засады и ловушки, выдавая ложную информацию; соврут, в общем, и недорого возьмут.

Чтобы с боем взять Приморье

В засадах и ловушках поджидают враги, которых придется мочить. Совершать это привычное действие предстоит в real-time, однако предусмотрена возможность волевым движением поставить игру на паузу, дабы оценить ситуацию и прикинуть свои шансы.

Раз мочить — значит, будет и оружие. Между прочим, более сотни разновидностей. Причем каждая пушка снабжена тремя слотами, куда можно установить, скажем, глушители, дополнительные стволы, улучшенные прицелы, обоймы и даже огнеметы и подствольные гранатометы. Это, очевидно, в случае с квидарианами.

С женщинами еще интереснее. Кроме своих исконных пси-способностей (огонь, заморозка, телепортация и т.п.), которые растут при каждом удобном случае, они не откажутся при случае воспользоваться оружием квидариан. Вот тебе и сила разума...

Возможно, мы сможем использовать тяжелую технику типа танков или пулеметных установок, что, конечно, добавит в игру колорита и увеличит количество жертв среди населения. Но роль населения всегда была незавидной, поэтому плакать над трупами никто не станет.

> **Будем ждать?**
> **Каждый мужчина хотя бы раз в жизни должен побыть квидарианином, чтобы показать женщинам энсиров, кто тут главный!**
> 65%
> ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

Размер — не главное!

Two Worlds разрабатывается на том же движке, что и Gorky-17: Wireframe. Движок претерпел изменения в лучшую сторону — скажем, более полно реализована трехмерность. Как обычно, мы сможем приближать/удалять камеру и немного менять угол ее наклона. Обещают даже поддержку вида от первого лица. В ящике с анонсами лежит великолепная мимика персонажей, поддержка скелетной анимации и динамические бэкграунды.

Локализацией занимается Snowball и, что примечательно, делает это практически с самого начала работ над игрой. Не исключено, что будет выпущен заточенный под Россию вариант под названием, скажем, "2,5 Мира" (по аналогии с "Горьким-18").

Я в свое время сильно удивлялся — как это при предельной внешней незамысловатости "Горький" умудрялся быть столь увлекательной игрой. В нем было что-то, знаете, от тетриса или Pacman'а. Не думаю, что Metropolis захочет испортить ситуацию награмождением ненужных деталей, а значит, можно ожидать чего-нибудь легкого и не жмущего изнутри на черепную коробку.

Как раз то, что надо, чтобы приятно провести несколько летних вечеров. ■

RENO AIR RACING

Mr.Spoiler
mrspoiler@mail.ru

Это как NASCAR, только с самолетами!
Пэт Хант, Victory Interactive

Гоночный авиасимулятор

ИЗДАТЕЛЬ	Разыскивается
РАЗРАБОТЧИК	Victory Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР	Интернет, локальная сеть
	www.renoairracing.com
ПОХОЖЕСТЬ	Crimson Skies, Slip Stream 5000
НЕОБХОДИМО	PII-300, 64 Mb, Riva TNT 2
ЖЕЛАТЕЛЬНО	PIII-500, 128 Mb, GeForce 2, джойстик
ДАТА ВЫХОДА	НЕ ОБЪЯВЛЕНА

Как только улицы начинают дышать прохладным сентябрьским воздухом, почтенные американские семьи, по старой доброй традиции, дружно пакуют свои чемоданчики и на недельку-другую отправляются на заслуженный отдых в Неваду, в небольшой городок Рено. Просто у них появляется очередная возможность собраться в людном месте и пожевать хотдоги под веселенький рев моторов снующих туда-сюда небольших личных самолетиков. Отдыхающие получают удовольствие, гонщики-летчики — свои золотые урны для мусора, а продавцы хотдогов ежедневно становятся миллионерами.

Производители компьютерных игр, лицензировав название этого милого авиамоторного состязания, решили провести свою борозду на практически невспаханном игровом поле гоночных авиасимуляторов.

Крылатый спорт

Самое интересное, что разработчики представляют игру именно как "3D гонки", или, если хотите, гонки в трех измерениях, и делают акцент на том, что это не просто очередной авиасимулятор. И чтобы ни у кого не возникло вопросов, они добавляют: «Представьте, как вы рассекаете воздух в пятидесяти футах над землей на скорости 500 миль в час рука об руку (скорее, крыло о крыло) с семеркой противников!» Лично я уже в экстазе и готов завопить: "Йех-хууу!!"

Одной лишь местности вокруг Рено разработчикам показалось мало, видимо, из-за скудности невадско-



Интересно, а как насчет таранов и столкновений?

...сто-напросто сделать апгрейд или сменить точку-леточку и стремительно перейти в новый режим. Поведение самолетов на трассе зависит от выбранных настроек, начиная с подбора необходимого двигателя и заканчивая корректировкой размаха крыльев. Впрочем, этап настроек можно миновать и сразу отправиться в заезд/полет (залет?), доверившись случаю... Или мастерству разработчиков, произведших предварительную настройку.

...го ландшафта. Там ведь вроде как сплошные каменистые холмы и пустыни. Чтобы не мозолить нам глаза коричневыми разливами, они пошли дальше, глубже и шире и решили включить в игру несколько чемпионатов в иных частях света, где и собираются продемонстрировать нам красоты полей и рек, тщательно срисованных с авиоснимков.

В игре существует четыре типа гоночных режимов, различных по классу участвующих в них самолетов. Прежде всего стоит упомянуть не требующие представления спортивные бипланы и класс "Т-6". Далее идет класс «Формула-1», включающий в основном недорогие самолеты, собранные умельцами-энтузиастами. А завершает серию самый амбициозный класс "Unlimited", в котором какие-либо ограничения на мощность машин отсутствуют напрочь. Сразу представляется картина, как в одном и том же заезде могут помериться силами могучий P-51 Mustang и какая-нибудь экспериментальная модель из вышеупомянутого кружка. Забавно.

Совсем не обязательно доигрывать выбранный режим до конца и проходить в нем все трассы — можно в определенный момент про...

Над аэродромами Невадщины.

Реализм налицо. Не видно разве что выражения лица пилота в кабине.

Чудеса на виражах

Что же касается самих самолетов, то их будет насчитываться порядка 70 (!) штук — в среднем по 17 на каждый класс, что весьма и весьма неплохо. Также утверждается, что все летающие агрегаты являются абсолютно точными копиями своих реальных прототипов. К примеру, знатоком Второй мировой будет приятно увидеть уже упоминавшиеся винтовые P-51 Mustang и, скажем, Me-109, а ценителям экзотики наверняка приглянется экспериментальное стрелообразное чудо с пропеллером... на хвосте.

Наворачивать круги будем в семи разных локациях, среди которых Рено, Англия, Феникс, Альпы и вроде как очень красивая местность в южноамериканских джунглях — там есть лововые озера, руины майя и пещерообразные туннели. Маршрутов предполагается около 60 штук. По словам разработчиков, трасса — это прежде всего грамотно расставленные на местности пилоны, указывающие, куда нужно или не совсем нужно лететь. Таким образом, пользуясь нехитрым лозунгом «сдвинул пилон — получил новую трассу», разработчики и собираются воплотить в жизнь свое обещание. Поясняю: по-другому расставленные пилоны очертят совершенно новую траекторию полета. Вот вроде и готова свежая трасса.

Билли, где карта?!

С графикой разработчики возятся, как с младенцем. На первый план выдвигают очаровательные и, главное, реалистичные модели самолетов с полностью трехмерными кокпитами, бликами солнца на стекле и тому подобными вещами. На второй же стоят окружающую среду. Скрины и впрямь очень четко отражают не главенствующую позицию ландшафта, но что разработчики говорят, что "им пришлось слегка пожертвовать красотой местности в пользу высоких скоростей". Тем более что проносящиеся мимо на скорости 500 миль в час изгибы ландшафта и архитектурные изыски вряд ли будут кого-то сильно волновать. По крайней мере, так думают в Victory Interactive. А как же ловавые озера и руины величественных сооружений майя?

✧ ✧ ✧

Скажу по секрету, что проект уже практически готов, но находится в несколько коматозном состоянии. Дело в том, что злобные издатели из Mattel Inc. по каким-то неизвестным публике причинам взяли и кинули игру на полпути. Но мир не без добрых людей, и я надеюсь, что уже к сентябрю, а стало быть, к очередному соревнованию в Рено игра пожалует-таки на наши винчестеры. Так что и мы с вами, обгоняя ветер на просторах пустынной Невады, сможем разделить радость почтенных американских семей.

Хотел дописать — аппетитно пожевывающих хотдоги. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Не меньше, чем сами американцы ждут ежегодных чемпионатов в Рено.

80%

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

Михаил Бузенков aka Mihanic
mihanic@igromania.ru

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

*Маленький мальчик рогатку нашел.
Злобных чудовищ стрелять он пошел.
Долго кричали они: "Помоги!"
СуперКиприн разнес им мозги.
Страшилка*

Вам в детстве снились ночные кошмары? Вы просыпались в холодном поту с криком: "Помогите, они меня съедят!"? Они вам до сих пор снятся? Вы боитесь, что вас рано или поздно все-таки съедят?! Знайте: вы не один. Эта проблема давно будоражит некогда светлые умы разработчиков из Ubi Soft. Похоже, им удалось решить ее, сбросив ночной кошмар из снов на экраны мониторов.

Вы уже дрожите? Успокойтесь. Наступает пора бояться вашим врагам — Киприн выходит на охоту. Что? Вы не знаете этого парня? Это главный герой новой приключенческой аркады от Ubi, игры под названием Evil Twin — Cyprien's Chronicles, который обещает навсегда заткнуть глотку всяким Марио и Соникам! А главное — он достойная замена изрядно поднадоевшему Рэймену.

Я, снова я и демоны

История игры повествует о десятилетнем мальчике по имени Киприн, который как раз во время празднования своего десятого дня рождения решил прилечь отдохнуть. Проснулся он в мире *Bed'under* (*Подкроватье*). Все его друзья либо превратились в монстров, либо попали в цепкие лапы тьмы. Пребывание в этом мире не вдохновило главного героя, и он решил как можно быстрее отсюда свалить, заодно освободив товарищей, тем более что в реальном мире его день рождения в самом разгаре и существует реальная перспектива остаться без праздничного торта. Что может сделать десятилетний мальчик против сил зла?

Оказывается, многое. В мире снов Киприн обрел способность превращаться в *СуперКиприна*. При этом его сила и скорость достигают невероятных величин, а обычная рогатка начинает сеять ужас и смерть среди местной нечисти. Зло может паковать чемоданы и убираться подобру-поздорову — этот сон им уже не испортить.

Кошмары в стиле манга

Графика в игре будет просто кошмарной! В хорошем смысле этого слово. Все персонажи выполнены в стиле манга, что означает приблизительное равенство размера головы и туловища. Враги выглядят весьма устрашающе и даже зверски, но в то же время очень прикольно. Поэтому, запуская очередной камень из рогатки, мы не будем с остервенением и злостью судорожно жать на кнопку стрельбы, а проведем время в целом весело и интересно.

Evil Twin выполнена в полном 3D; вид от третьего лица. Разработчики говорят, что порядком повозились с камерой. Она всегда занимает нужный ракурс и может свободно перемещаться по устному велению игрока, сопровождаемому для проформы нажатием управляющих клавиш.

Игра выйдет практически одновременно на *PC*, *Dreamcast* и *PSX2*, поэтому движок несколько унифицированный. Но это не мешает мне отметить качественную текстуризацию персонажей и весьма живенькие и, прямо скажем, красивые бэкграунды. Похоже, сон Киприна действительно оживет на наших мониторах.

Восемь страхов героя

Игровой мир Подкроватья разделен на восемь островов. На каждом из них находится ваш товарищ, которого надо спасти, сыграв в мини-игру. Например, на одном из островов вы будете спасать Джоцилена, которого сожрала его же увеличенная копия. Вам придется, добыв специальное растение, с помощью катапульты забрасывать его в рот великана. Слово "adventure" неспроста прописано в жанровой принадлежности игры. Кроме планомерного обстрела из рогатки (которая, кстати, является единственным оружием в игре) местной живности вам по ходу игры придется решить немало головоломок.

Стоит ли вновь повторять все то, что уже не раз было сказано по поводу Ubi Soft? Думаю, не стоит. Необходимо лишь констатировать два очевидных факта.

Первый — Ubi велика.

Второй — похоже, компания опять создает нового короля жанра аркад. ■



Рогатка в действии! Судя по волочащемуся за ней шлейфу звездочек, она не похожа на ту, которой вы в детстве били теплицы.

По крезовости внешнего вида местные монстрюги вполне сравнимы с типами из недавней Alice.

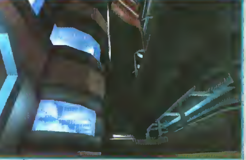
Shadows of Reality

Мрачный мир не такого уж далекого будущего. Мир рубленых форм и прямых линий. Мир дилетантской архитектуры и скучного освещения.

Сознаюсь: я не люблю произведения в стиле киберпанка. Мне претит само идея маленького одинокого человека, брошенного на произвол судьбы в донельзя урбанизированном городе. "Бегущий по лезвию бритвы" и "Матрица" были отсмотрены и не произвели совершенно никакого впечатления. Одноко эта моя нелюбовь не распространяется на игры, ибо в игре все-таки приходится самому действовать в рамках предлагаемых обстоятельств, а окружающая игроко реальность (сказочная, фэнтезийная или же киберпанковская) не имеет принципиального значения.

...В 2087 году от Рождество Христово будет стоять другой город — North Col. И будут том, кок водится, провить огромные мегакорпорации, имеющие собственные корпоративные войско и непрестонно воюющие между собой зо место под мутным киберпанковским солнцем.

Наш герой только что пришел но роботу в корпорацию Yar. Но вот незадача — у него



большие проблемы с помятью. Он не помнит ни своего имени, ни обстоятельств своей прошлой жизни — в общем, совсем ничего он не помнит, бедняга... Киберпонк с оттенком "Просто Марии". В обретении собственного прошлого, настоящего и будущего и заключается наша миссия.

В этом нам помогут и многочисленные NPC, и Интернет, ставший в будущем поистине глобальной Сетью, охватывающей все стороны человеческого бытия.

В любой момент, при наличии специального устройство, вы можете выкочать из Сети необходимую информацию и загрузить ее непосредственно в мозг. Кок вам понровится зо десять секунд усвоить всю программу медицинского института? Или же овлодеть новейшими приемами стрельбы из какого-нибудь плозмогано? В этом-то и заключаются RPG-элементы: вам не придется возиться с expirience points; с помощью Сети вы просто прокочиваете — вернее, выкочиваете — те новыки и умения, в которых наиболее нуждоется вош герой. Просто и остроумно.

Мне, в общем, нровится.

Мир Shadows of Reality воссоздоется на движке Unreal Tournament с несколько попсовым видом от третьего лицо, причем розработчики обещоют сделоть ток, что уровней в игре не будет. Совсем. Вы просто передвигоетесь по огромному мегаполису, идете туда, куда захотите. Впрочем, в последнее время это модно — идти куда захочешь. Nevolution не первые.

В поисках сомого себя вам придется достаточно много общаться. Порой общение будет перетекоть в дроку. Причем NPC не являются неприкосновенными личностями. К примеру, пообщовшись с кокимнибудь понком и вызнав у него все, что он имел вом сообщить, вполне реально тут же отправить его в мир, где punk ну ни капельки not dead.

Кроме оружия (поко еще непонятно, какого именно) у вас будут и крылья (!) для совершения небольших плонирующих полетов. А что? Обычное, в общем-то, дело. Нео и без всяких крыльев летол дай Бог кождому.

Повторюсь, меня очень прельщает возможность свободно передвигаться по огромному трехмерному миру. Кок говорят розроботчики: *"Если вы что-то увидели, значит, вы сможете туда добраться"*. Этот мир будет жить своей жизнью. NPC ходят в сортир, боню и зо покупкоми, и, судя по всему, в поисках нужного собеседнико придется порой изрядно побегать. Токже придется не раз побегать от солдот корпоротивных войск и простых бондитов, которых по каким-то причинам не устроивоет восстановление вошей памяти. До и пострелять тоже придется изрядно.

Несмотря но несколько оригинальных черт, Shodows of Reality остовляет впечатление проекта, который делоют но коленке в свободное от основной роботы время. Потенциальные издатели тоже чувствуют по запаху, где собака зорыта, и поэтому не спешат принять Nevolution под теплое крыло. Интересно, где розроботчики взяли денег на движок UT? Не или зовтроков с 80-го годо? Что хароктерно, вложенноя сумма не оправдоло ожидоний; если, конечно, движок не был куплен с целью его испортить нозло всему цивилизованному миру. Скрины, которые полеживоют но сойте Nevolution, я бы посоветовал упрятоть подальше и не покозывать даже женом.

Запинят ведь и за дело. ■

Как Чайльд-Гарольд, угрюмый, томный... Это он, наш угловатый герой с прогрессирующим склерозом.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Такие проекты лучше ждать вечно, чтобы никогда не дождаться.

50%

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

Action/RPG

ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен

РАЗРАБОТЧИК
Nevolution Games
WWW.NEVOLUTION.NET

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
www.nevolution.net/sor

ПОХОЖЕСТЬ
Deus Ex, System Shock 2

НЕОБХОДИМО
PII-350, 64 Mb RAM, 3D уск.

ЖЕЛАТЕЛЬНО
PIII-600, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-video

ДАТА ВЫХОДА
НЕОБЪЯВЛЕНА



Desperados: Wanted Dead or Alive

Жанр: Squad-Based Strategy ● **Издатель/Разработчик:** Infogrames/Spellbound
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● **Мультиплеер в демо:** Нет ● **Размер:** 91Mb
Срок выхода: 18 апреля ● **Координаты:** www.desperados-game.com

В демо ➤ Сначала все говорили, что это клон Commandos. И были правы. Потом говорили, что эта игрушка — оригинальнее некуда. Тоже верно. Затем, после выхода демки, все начали в один голос утверждать, что, мол, да — эта будет хит. И в этом я не сомневаюсь. Под ваше управление попадают шестеро искателей приключений на Диком Западе. Управление ими происходит точно так же, как и в Commandos: ползем, избегая ненужных взглядов, снимаем часовых, относим трупы в темный угол и далее по сюжету. По ходу дела используем спецнавыки каждого приключенца. В англоязычной демке Desperados имеется 1 уровень с тремя играбельными персонажами (третий присоединится по ходу миссии). Красотища в миссии неописуемая. И музыка классная.

В полной версии ➤ 25 миссий. Вы представляете? 25 абсолютно разных миссий. Будет над чем поворочать мозгами до выхода Commandos 2... А персонажей, кстати, будет шестеро. И врагов — до 25 разных. И даже нейтральных — 35.

В итоге ➤ Это рулез. В демку всем играть не меньше, чем в Operation Flashpoint. Это приказ!

% ОТ ИГРЫ 5% %

ДЕМО ВЕРДИКТ **Рулез. Совершенно конкретный рулез.**

Everglade Rush

Жанр: Гоночная аркада ● **Издатель/Разработчик:** Firetoad Software
Системные требования: PII-400(PIII-600), 64(128)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер в демо:** Нет
Размер: 50Mb ● **Срок выхода:** Неизвестен ● **Координаты:** www.evergladerush.com

В демо ➤ Принцип геймплея не нов: вы управляете неким объектом — этаким катером на воздушной подушке, который, помимо прочего, умеет ездить чуть ли не по всем относительно ровным поверхностям. Правда, управление тяжелое, да и вообще в целом Everglade Rush хвалится больше графикой, нежели хорошим геймплеем. Демка от других отличается тем, что в ней впервые включена поддержка GeForce3, вследствие чего отдельные спецэффекты в игре выглядят просто суперски. Впрочем, и на редакционном GeForce2 MX выглядит неплохо. Нам дают выбор из одной трассы, одного катера и одного режима игры. Настроек, впрочем, немного больше...

В полной версии ➤ Увы, но до сих пор ни один из авторов игры не признался, сколько в полной версии будет уровней, катеров, режимов и, что самое главное, спецэффектов, поддерживаемых супермодной карточкой nVIDIA GeForce3.

В итоге ➤ Один уровень — это не фонтон. Один катер — это тоже не рулез. А вот спецэффекты действительно хороши. Не в каждой игре такие сыщешь.

% ОТ ИГРЫ 5% %

ДЕМО ВЕРДИКТ **Красота, конечно, спасет мир... но не в данном случае. Идея игры не катит.**



Gore



Жанр: 3D Action ● **Издатель/Разработчик:** 4DRulers ● **Системные требования:** PII-400, 64Mb, 3D уск.
Мультиплеер в демо: Есть ● **Размер:** 42Mb ● **Срок выхода:** Очень нескоро
Координаты: www.4drulers.com

В демо ➤ Еще один покуситель на лавры Quake 3 и Unreal Tournament. Игра, разрабатываемая уже несколько лет энтузиастами-бессребрениками из 4DRulers, претендует на новое слово в жанре. Тестовая версия содержит в себе три карты для deathmatch, несколько видов оружия (два из них основываются на интересных принципах — одно защищает, второе... увидите, впрочем, сами). Играть можно как по локальной сетке, так и по Интернету. Демка интересна, хотя по ней и видно, что это лишь тестовая версия.

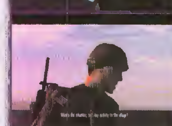
В полной версии ➤ К сожалению, 4DRulers не соизволили оповестить вашего покорного слугу ни о сроках выхода, ни об издателе. Сказали, что точно будет и мультиплеер, и сингл. А вот сколько карт, режимов и так далее — умолчали. Но сказали, что не меньше трех. Совместимость полной и тестовой версий не обещают.

В итоге ➤ Одним дефматчем сыт не будешь. Но на безрыбье, как известно, и рак — щука... Осталось добавить, что демо-версия Gore была на компакте предыдущего номера "Мании". Предполагаю, вы уже ее установили и отыграли.

% ОТ ИГРЫ 5% %

ДЕМО ВЕРДИКТ **Тестовая версия графически выглядит очень средненько...**





Operation FlashPoint

Жанр: 3D Action ● **Издатель/Разработчик:** Codemasters/Bohemia Interactive
Системные требования: PIII-500(PIII-800), 128(256)Mb, Voodoo3/GeForce ● **Мультиплеер в демо:** Нет
Размер: 63,9Mb ● **Срок выхода:** Весна 2001 ● **Координаты:** www.codemasters.com/flashpoint

В демо ➤ Первая игра, которую называют "убийцей Counter-Strike". За все тот же неповторимый командный геймплей. В демке, правда, только один уровень, да и тот — сингловый. Но реализм и сюжет сведут с ума, наверное, всех... Представьте себе, что вы — простой солдат на службе американских войск во времена Холодной войны. Вас высадили в некой точке и приказали вместе с отрядом "Альфа" завоевать некую деревеньку. По ходу дела к вам присоединится отряд "Браво". Через несколько минут после атаки выясняется, что отряд "Браво" уничтожен, а к деревне, которую вы только что захватили, движется техника противника: БМП и Т-72. Это только сюжет. Теперь — Игра. В отряде есть свои специальности: обычные солдаты (как вы), медик, ракетчик, командир и пулеметчики. Если вы ранены, зовите медика. Если видите БМП, то не лезьте — ракетчик справится. Если на вас движется группа солдат, отбегайте к хевиганнеру или справляйтесь сами — на то у вас есть гранаты. Плюс все это на ВЫСОЧАЙШЕМ уровне реализма. Можно, кстати, и техникой управлять.

В полной версии ➤ Много миссий, много техники, детальный сюжет.

В итоге ➤ Учтите, что это — НАСТОЯЩАЯ ИГРА. И здесь все ОЧЕНЬ РЕАЛЬНО.

% ОТ ИГРЫ % **5%**

ДЕМО ВЕРДИКТ **Лучшая демка за последние полгода.**

Sammy Suricate

Жанр: Action ● **Издатель/Разработчик:** Suricate Software **Системные требования:** PII-233(PIII-400), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер в демо:** Нет ● **Размер:** 21,7Mb ● **Срок выхода:** Неизвестен
Координаты: www.suricate-software.de/sammy/sammy.html

В демо ➤ Один из немногих представителей практически вымершего жанра Jump'n'Run. Сэмми — ящеропадабный любитель собирать все, что плохо лежит. Но ему в этом благом начинании мешают львы всех мастей: растаманы, ракеры и тому подобные. Задача каждого уровня — собрать некое количества драгоценных камней, после чего выйти через соответствующий портал. Игра отличается не только оригинальностью геймплея, но и удивительно высоким качеством графики. Как насчет 1280x1024 в полном 3D с поддержкой API Direct3D?.. В демке имеются три типа уровней: для начинающих, для аркадников и для тех, кто любит иногда мозгами пораскинуть.

В полной версии ➤ А вот это неизвестна. Точно так же, как неизвестны и дата выхода, и издатель игры. Мультиплеера не будет — это точно.

В итоге ➤ Старый добрый Jump'n'Run под приятную музыку.

% ОТ ИГРЫ % **10%**

ДЕМО ВЕРДИКТ **Позволяет дать роздых мозгам... но не пальцам. Мышь вспотеет, зато сами отдохнете.**



ZZ-Darts

Жанр: Дартс ● **Издатель/Разработчик:** ZooZone ● **Системные требования:** PII-200, 16Mb
Мультиплеер в демо: Да ● **Размер:** 0,4Mb ● **Срок выхода:** Конец 2000 года
Координаты: www.bigfoot.com/~flipflap/index_e.html

В демо ➤ По идее, такого рода программы идут скорее в подраздел "Софт" раздела "CD-Мания", нежели в "Обзоры демо-версий", по той простой причине, что ZZ-Darts — вполне законченная и при этом бесплатная игра. Но очень уж мне хотелось обратить ваше внимание на эту мизерную по своим размерам демку. Во-первых, ZZ-Darts представляет собой столь редкий в наше время симулятор известной всем игры Дартс. Это когда дротики в мишень кидают. Во-вторых, она полностью бесплатна и при этом ОЧЕНЬ ИГРАБЕЛЬНА.

Принцип и правила таковы: у вас есть некое большое количество очков. С каждым выстрелом с вас снимают некое маленькое количество очков. В итоге вы должны добраться до нуля. Стрелять вы будете по очереди с соперником. Сначала, скажем, вы три дротика метнули. Потом он три дротика метнул. И так, пока у одного из вас не кончатся очки. Играть можно как с компьютером, так и с друзьями — метая дротики по очереди.

В полной версии ➤ То же, что и в демо-версии. Это freeware, то есть — бесплатна распространяемая игра.

В итоге ➤ Графика, конечно, попахивает плесенью, но на геймплей это не влияет.

% ОТ ИГРЫ % **100%**

ДЕМО ВЕРДИКТ **Семейное развлечение на двух-трех человек.**

Создание игр по вселенной Star Trek в наше время — это такой обычай, господа. Общее число игровых проектов на эту популярную тему измеряется десятками. Действительно, зачем мелочиться? Тема-то эта любима многими геймерами, по совместительству фанатами одноименного сериала. Все это, конечно, хорошо, но проблема в том, что почти все компьютерные "Стар Треки" — второсортные и низкокачественные продукты. Исключение составляет лишь последняя на моей памяти игрушка по этой вселенной, Star Trek Voyager: Elite Force, откровенно меня восхитившая. Может быть, с того момента все, что касается компьютерного Star Trek, изменилось в лучшую сторону?

Проверим это предположение на коммандосоподобной Star Trek: Away Team, которую мы столь сурово приструнили в превью двухмесячной давности.



Вечная тема

События игры разворачиваются вокруг войны людей со злобной расой ромулан. Все началось с того, что ромулане напали на мирных клингонов. Численность последних оказалась слишком мала для борьбы с таким мощным соперником, и клингоны, оценив свои силы, призвали на помощь людей. Для выполнения спасательной операции Федерация снарядила небольшой, но хорошо подготовленный отряд, который впоследствии и получил название *"Away Team"*. Во главе его встал небезызвестный стартрековский деятель *Маркус РеФелиан*.

После того как вы поможете в трудную минуту клингонам, недружелюбные ромулане, захватившие и удерживающие у себя нескольких клингонских ученых и имеющие свои старые счеты с человечеством, решат отомстить вам. Они начнут нападать на Землю, завербовывать ваших союзников, используя свое необычное оборудование и оружие. Вам же предстоит выгнать нежеланных гостей, спасти ученых-клингонов и даже немного сократить слишком уж большую численность ромулан.

Эти корабли, несомненно, бороздят космос какой-то из несчетных серий "Стар Трека".

Собираетесь в поход? Захватите пулемет

Для тех, кто не в курсе, сообщу, что Away Team — тактическая стратегия в стиле Commandos. Набираем отряд из четверых человек, проникаем (желательно незаметно) в назначенное место, по пути устраняя охранников, и узнаем там что-нибудь интересное или спасаем пленников.

Глупый снайпер робко прячет, умный смело достает.

Чтобы пройтись по миссии с гордо поднятой головой, не кусая локти из-за забытого в раздевалке снайпера, необходимо правильно подбирать кадры. Но миссию готовы выйти семнадцать бойцов, которые распределены по пяти специальностям: командир отряда, медик, инженер, научный работник и офицер безопасности. Командиры являются универсальными воинами и обладают многими умениями и способностями, позаимствованными из других профессий. Основы деятельности медиков, я думаю, раскрывать не надо, медицина — наука не секретная. Что касается инженеров, то они обучены пользоваться множеством разнообраз-

Тактическая стратегия

РАЗРАБОТЧИК Reflexive Entertaimen www.reflexive.net

ИЗДАТЕЛЬ Activision www.activision.com

НЕОБХОДИМО P-233, 32Mb

ЖЕЛАТЕЛЬНО PII-350, 64Mb

МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет, локальная сеть

ПОХОЖЕСТЬ Commandos

www.stawayteam.com

КОЛИЧЕСТВО CD 1

ных инструментов и приборов, способных перенастроить на свой манер вражеское оборудование и технику. Офицеры безопасности предназначены исключительно для ведения боевых действий. Только у них в рюкзаке нашлось место минам и гранатам всех сортов, снайперским винтовкам и пулеметам. А ученые, как и положено, хорошо умеют пользоваться вражескими компьютерами, извлекая из них массу полезной информации и отключая враждебные нам охранные системы.

Специализация — не единственная характеристика персонажей. Каждый из них наделен собственным инвентарем и в разной степени натренирован по трем параметрам: скорость, скрытность и выносливость. Причем некоторые вещички и способности встречаются только в единственном экземпляре, лишь у одного персонажа. Например, инженер Словок умеет, по-простому так, читать мысли своего собеседника.

Казалось бы, раз бойцы у нас в ассортименте, то и свобода выбора где-то недалеко... Но вам не всегда будет дозволено набирать в отряд тех, кого душа пожелает. Обычно игра указывает, представители каких специальностей нужны для выполнения задания или, что еще хуже, сама заполняет вакансии. А все потому, что почти все миссии проходятся по подготовленной авторами схеме. Свобода участлива машет нам синим платочком.

Commandos на мотив Star Trek

Умение хорошо скомплектовать свое мини-войско здесь ценится высоко, но успешное руководство им на поле битвы — еще выше. Сами карты усеяны врагами, кучей ловушек, камер слежения и прочими гадостями. Не могу сказать, что компьютерные солдаты слишком умны, но зрение и слух у них на высоте, хотя и не во всех ситуациях. С одной стороны, стоит только быстро прошмыгнуть мимо стоящего к вам спиной в нескольких шагах охранника, как он сразу же подскочит и побежит за вами, постреливая из своего оружия. С другой стороны, вражеские патрули ходят туда-сюда по определенному и не слишком длинному маршруту; при этом, если вы на два дюйма промажете мимо головы одного из них и пуля врежется в стену, баловень судьбы может даже и не обратить на это никакого внимания или, в лучшем случае, поднимет тревогу, которая через пару минут утихнет.

Away Team лишь в редких случаях предлагает два-три принципиально отличных способа прохождения уровня. Конечно, вы всегда вправе выбирать, с какой стороны проникнуть в покои врага, но вряд ли это можно назвать свободой. Хотя было бы несправедливо сказать, что ее здесь совсем нет — бывают ситуации, когда нам, к примеру, позволяют отключить какую-нибудь сигнализацию тремя способами: взорвать ее мощной гранатой из арсенала офицера безопасности, вывести из строя, подрезав необходимые проводки инструментами инженера, или вырубить при помощи местного компьютера, принесенного в жертву хакерским талантам ученого.

Как и планировалось, детали типа "поля зрения и слуха" нашли свое применение. Наряду с ними создатели игры запихали в игру и паузу, которую можно активизировать, когда рядом с вами находится толпа противников, и вдумчиво отдать каждому бойцу по одному приказанию, которое будут выполнено немедленно после отключения паузы.

Взгляд свысока

Графика в Away Team, скажем так, неплохая — не больше и не меньше. Довольно скудные плоские ландшафты, но с обилием красиво разукрашенных зданий, и мелкие спрайтовые фигурки человечков, похожие друг на друга, как две буквы по краям слова "меморандум". Картинка скроллится исключительно плавно, но если она при такой графике вела бы себя иначе, программистов движка стоило бы просто запустить на Плутон без верхней одежды.

* * *

Не скажу, что Star Trek: Away Team — игра ерундовская (это совсем не так), но она практически копирует смысл, суть и идею Commandos, которые лично меня привлекают больше. К тому же, вторая часть их уже не за горами. Посему имею смелость заявить, что Away Team создан для двух групп геймеров: для тех, кто хочет скрасить ожидание вторых Commandos (*возможно, к моменту релиза журнала скрашивать будет уже нечего* — ***прим. ред.***), и для любителей сериала, которые также любят и тактические стратегии. К какой из этих групп относите себя вы? ■

Синие волны отображают производимый вами шум. Находясь от противников дальше радиуса слышимости, можно избежать несвоевременных встреч.

РЕЙТИНГ МАНИИ: 6,5

Геймплей	Графика	Звук и музыка	Управление и интерфейс	Новизна
7	6	7	8	2

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 60%

Аккурат того, чего ждали. Аккуратненького клона Commandos без собственной идейной начинки.

Дождались?

Коллективный выстрел в одну и ту же точку создает немало проблем тем, на ком эта точка поставлена.

Екатерина Кармова
kukolka@pochtamt.ru
Doctor
rod@igromania.ru



Kohan: Immortal Sovereigns

"Бог в телевизоре", — поет нам Мерилин Мэнсон, взашедшов звездо иоп-хэви-панк-рока. "Бог из машины", — утверждает пазапрошлонамерной "Хит-Парад 2000". "Бога нет!" — говорит мне сосед по аудитории, предпочитающий верить в пропаведи препода-социолога.

Ребята, вы не провы. Бог есть, но не в телевизоре и не в машине. Бог есть в каждом представителе расы Кахэн; что есть Бог, как не бессмертие? Вы никогда не слышали о Кохэнах? Ну как же, разве вам не довелось посещать чудеснейший и кроснвейший мирок под названием Халдан? О, эти превросные шумящие дубровы с вековыми дубоми! Некогда мирная и тихая страна ныне повержено во тьму, и лишь пробужденный от сна бессмертный герой-Кахэн может вернуть ей былое благополучие.

Дневник Кохэнки: месяц первый

Вчера меня что-то в сердце, аккурат рядом с Медольоном, кольнуло. Полдня, поко армию собирала, думала: что же это токое? Патом вспомнила: уж месяц минул, как я стала Кохэнкой — да будет счастлив нош прародитель. Добровольная смерть любого из нас должна сопровождаться чуть ли не целой церемонией по передаче полномочий в руки простого смертного. *Кромир*, как звали того бедолагу, мне и половину необходимого не зачитал. Проста сказал, мол, до пребудет с тобой прародитель, и отдал Медальон. Я, как вспомню, сразу плакать начинаю... Впрочем, не время плакать. На нас ноступают дроуги с сервера, надо найти их предводителя *Ворагота* и уничтожить гада. Замочить. В честь светлой памяти Кромира. Кокой же все-токи красивый парень был...

Сегодня набирола войско. Почему-то у меня всегда так: чтобы собрать войско, нужно на каждый отряд потротить ровно один день. Никогдо не получалось набрать все семь отрядов ну хотя бы за три дня. *Витгерк* говорил, что это правило кокой-то *Игры*, в которую ввязываются все Кохэны. Вроде кок придумол ее сам прародитель не без помощи *Временных Врат* и некой девы *Студии*. Не знаю — я ж сама случайно в Кохэны записалась... чую, когда-нибудь и мне придется отдавать Медальон первому встречному смертному, лишь бы не лежать на траве и не страдать от вечной боли.

Кохэн, названный Ториком в честь моего коллеги, вместе со своей армией смело выдвинулся в леса... Он пока еще не в курсе, что в лесу любой род войск, кроме лучников, двигается с отрицательным модификатором на скорость.

У меня в подчинении всего лишь одна деревенька. В ней я могу отстроить три административных здания с последующим их апгрейдом (за время пребывания Кохэнкой я узнала много новых слов — *апгрейд, цивилизация, реалтайм*...). А вот если вложу личные ассигнования в карман собственного наместника, то смогу настроить лесопилку, каменоломню или кузницу. А также рынок с апгрейдом в банк, храм с апгрейдом для магов, библиотеку с апгрейдом в манакопилку и многое другое. Как мне весь прайс-лист локазоли, так у меня глаза на лоб и полезли.

Важнейшим из существующих зданий инфраструктуры для нас является банк — дает +15 золота.

Девочки слева, мальчики справа

Оригинальность **Kohan** заключается в простой непохожести на другие игры. Можна с уверенностью сказать, что эта стратегия. Вроде как даже в реальном времени, которое, впрочем, регулируется. Но в то же время масса элементов squad-based боя и нестандортная экономика не позволяют поместить ее под гриф "традиционная RTS".

Воюют в Kohan отрядами — юниты не имеют права выходить на улицу поодиночке. Отряд состоит из пяти или семи единиц. Первая — это всегда командир. Им может быть и Кохэн, и просто командир "с улицы". Еще четыре — основная составляющая отряда,

Стратегия

РАЗРАБОТЧИК	TimeGate Studios www.timegatestudios.com
ИЗДАТЕЛЬ	Strategy First www.strategy-first.com
НЕОБХОДИМО	PII-233, 64Mb
ЖЕЛАТЕЛЬНО	PIII-400, 128Mb, 3D уск.
МУЛЬТИПЛЕЕР	Интернет, модем, лок.сеть
ПОХОЖЕСТЬ	Age of Empires, Dark Omen

www.kohan.net

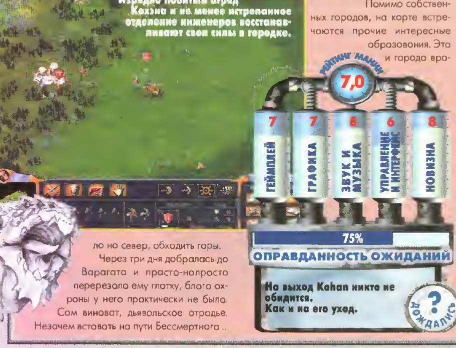
КОЛИЧЕСТВО CD: 1

front line. Они всегда дерутся в первых рядах. Оставшиеся двое добавляются опционально, причем это могут быть юниты иных родов войск. Например, в комплект к берсеркам хорошо подходят лучники, а конникам с удовольствием помогут клерики и маги. Принцип очевиден: пока первые ряды получают по шее в ближнем бою, маги или лучники терзают врага с безопасного расстояния.

Бой роковой, в который мы вступаем с врагами, идет по нетрадиционным принципам. Управлять юнитами после начала схватки довольно проблематично — процесс идет на полуавтомате. Кахэн-командир после гибели отряда стремглав несется к ближайшему городу. Там он набирает новых бойцов и возобновляет военно-полевую деятельность.

Дневник Кахэнки: месяц второй

Две недели искала Варагата. Выяснилось, что его основная армия располагается на юге, а сам он предпочитает свою резиденцию на севере. Сначала, ослепленная праведным гневом, я хотела решить эту проблему в два счета: сперва нанять побольше войск и вынести с потрохами всю его когорту, а потом уже добраться до главного врага. Увы, не получилось. Сначала обкорнали все мое доблестное войско, а потом чуть не грохнули меня. Спасибо прародителю, я вроде как бессмертна — успела добежать до ближайшего города. Опять неделю потратила на сборы и рекрутирование (население в городах, похоже, принципиально не хочет заканчиваться), опять набрала войск и... рвану-


Изрядно побитый отряд Кахэна и не менее истрепанное отделение инженеров восстанавливают свои силы в городке.

ла на север, обходить горы.

Через три дня добралась до Варагата и просто-напросто перерезала ему глотку, благо охраны у него практически не было. Сам виноват, дьявольское отродье. Незачем вставать на пути Бессмертного...

Под небом голубым есть...

Города могут существовать в любой точке карты, при условии, что в определенном радиусе от них нет иного поселения. Города апгрейдятся три раза — до самого крутого варианта, в котором можно построить семь уникальных зданий. Каждое здание либо поставляет ресурсы, либо дает возможность строить новые юниты.

Учитывая ограничение в семь слотов для построек и ассортимент из десяти зданий, построить их все в одном городе не удастся. Более того, система апгрейдов сыграет на руку игроку лишь в случае, когда у него имеется хотя бы три города, развитых до среднего уровня. К примеру, если в одном городе есть лесопилка с апгрейдом в "лесопильничество", то во втором можно построить лесопилку с апгрейдом "продажа леса", после чего вам в казну будут поступать и дерево, и золото.

Экономическая система у игры странноватая: на счет идут только деньги. Камни, лес, сталь и мана выражаются в плюсах или минусах. Если вы в минусах по какому-то параметру, то не сможете строить определенные рода войск. Излишки, то есть плюсы, можно продавать через рынок.

Помимо собственных городов, на карте встречаются прочие интересные образования. Это и города вра-

жеские/нейтральные (они могут присоединиться к фракции героя), и некие инкубаторы, из которых с завидной периодичностью респавнятся монстры, и просто развалины с деньгами и технологиями внутри, и самое полезное — шахты. С по-



мощью инженеров можно заставить шахты работать на вас, что автоматически увеличит бюджет армии на изрядное число процентов.

Качаются чаши весов

Сначала играть очень занятно, но со временем недоработанный баланс начинает негативно влиять на ситуацию. Игру можно пройти простейшим нахрапом: накопили денег, накупили войск, которые в любом мало-мальском городке продаются, взяли всех в одну кучу и натравили на врага. Впрочем, попадаются моменты, когда по сценарию не обязательно бросаться грудью на амбразуру, а можно аккуратно нанести точечный удар, который окажется смертельным для врага. Но все же не хватает в игре напряжения, нет там и ловких стратегических ходов — за ненадобностью таковых.

Поскольку с технической точки зрения Kohan хоть и не безупречна, но весьма хороша, потратить личное время во славу освобождения Холдана можно, и даже с пользой для здоровья. Скажем, когда машина не тянет Block&White, а "Герои" уже засели в печенках, Kohan не покажется таким уж скучным.

Главное — задвинуть на Мэнсона и представить, что Бог все-таки есть, и он — не что иное, как бессмертие, которым сполна владеет каждый представитель расы Кахэн.

P.S. Кстати, западная онлайн-пресса реагирует на Kohan значительно бодрее российской. Может, они там чего-то больше понимают?

Дядя Федор
fedor@igromania.ru



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Вот оно. Дождолися... Год ожидоиия и три диска на столе. Билеты дамой... Здрактсуйте, обнтые фольгой корндоры подземных Ваултох, добрый день вам, иемытые голопопые аборигены. Здорока тебе, *Death Claw*, дай пажать твой мужесткенный коготь. Ааа.. Поцаны... Чнсто здорова, стальная бротко! Кок жизнк? Чнсто реольио, до? Ну, докойте, не кошляйтк, до скарого.

Так, теперь обращаюсь к новобранцам. Достоли ручки и записали: "Как зто ни удивительно, на Follout: Toctics, пережив несколько стодий беременности, наконец-то появился в продаже". Ура! Эхо не слышу. Ну-ка, еще разок... Уууррраааа!!! Так-та лучше. Итак, Fallaut: Tactics. Не, в не ланкл, мне паслышалось, или кто-то сказол "А че зо игро токая?". Ну-ка повтори, в глаза мие глкдк! Нет, ты к глаза смотрн, к сказал! /Пыдыж! Бац! Пец! Бубумс! Фигокс!!/ Рукн, к сказал, отпусти! Руки! Блин. Все. Да не буду я больше, не буду... Уборщицу позовите, пусть лужи вытрет, и унесите тело. Желудок и прямую кишку я, по-моему, кыкнул, не ищите...

Ну кот, иостроение носмарку... О чем это я бишь? Ах, да... Fallout: Tactics...

Вся наша игра — это жизнь

Жанр командных тактических боев от третьего лица существует довольно давно. Товарищи геймеры играют в него охотно и в последнее время довольно тактично. Весьма драматическая партия разворачивается сейчас в Чечне, любопытная ситуация складывается в Македонии, никак не успокоятся туркменистанские кемперы. Примеров предостаточно. Примечательно, что теперь этот замечательный и в чем-то самобытный жанр добрался-таки и до футуристической вселенной Fallout, где и получил свое воплощение в виде компьютерной игры.

Для справки неофитам: основой мира Fallout служит факт свершившейся ядерной войны и некая потенциальная вероятность выживания части человечества в пострядерном брутально-депрессивном окружении. Эээ... это я загнул. Дубль два. В общем, так: по танку вдарила болванка, или кто-то из советских руководителей показал давно обещанную кузькину мать наглым американцам. Прощай, родимый экипаж, или, далее по сюжету, судьба России теряется в радиоактивном тумане, зато выясняется, что некоторая часть граждан Соединенных Штатов каким-то макаром выжила. Экологии никакой, все сильно расстроены, на всю страну ни

Тактическая стратегия

РАЗРАБОТЧИК
Micro Forte, 14° East
www.microforte.com, www.14degrees.com

ИЗДАТЕЛЬ
Interplay
www.interplay.com

НЕОБХОДИМО
PII-300, 64Mb

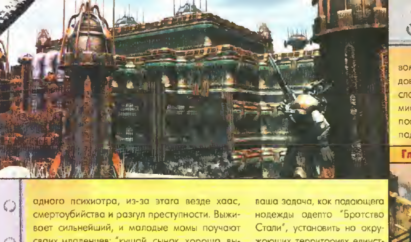
ЖЕЛАТЕЛЬНО
PIII-600, 128Mb, 3D уск.

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть

ПОХОЖЕСТЬ
Fallout I/II, Commandos, JA
http://www.interplay.com/falloutbos/

КОЛИЧЕСТВО CD
3

Спасенный староста деревни просит нас о маленьком одолжении — ЗАЛИТЬ КРОВИЩЕЙ весь лагерь бандитов. Милый старикашка...



вом придется опытным путем, при этом не забывайте, что походовый режим все же первичен, и освоить его — святое, благословленное папой фаллаутским, дело. Некоторые финальные миссии пройти можно только пошагово, враг крут и не прощает поспешности. Если вам, уважаемые геймеры, интересно, то могу поделиться своим немного авторитетным мнением. Мне лично

Глупо пасти коров на минном поле.

одного психиатра, из-за этого везде хаос, смертоубийства и разгул преступности. Выживает сильнейший, и молодые мамы поучают своих младенцев: "кушай, сынок, хорошо, вырастешь большой и сильный, станешь бандитом, найдешь твоего папашу и оторвешь ему... Но сначала возьми алименты за 20 лет!".

Однако не все так плохо — где-то в выжженной солнцем и радиацией пустыне сохранились места, где слово «порядок и дисциплина» все еще сохраняют свой лингвистический смысл. Это базы так называемого **"Братства Стали"** (*Brotherhood of Steel*) — военизированной организации, бережно сохранившей и даже усовершенствовавшей многие основополагающие технологии погибшей цивилизации. Это самая организация, последовав примеру Колумбо, решило расширить границы познанного (*а заодно выяснить, куда улепетнули недобитые мутанты из Fallout 1*), для чего отправила в разные стороны мира исследовательские экспедиции (причем на дирижоблях). Один из дирижоблей, повинуясь закону притяжения, потерпел крушение в незнакомой местности. И что теперь делать маленькой беззащитной экспедиции в страшной, незнакомой пустыне? Конечно же, всех замочить! *(Параллельно можно подсобить местным жителям и до кучи разыскать некий "Vault 0", где, по проверенным слухам, есть, чего одолжить.)* Соответственно, ваша задача, как подающего надежды адепта "Братства Стали", установить на окружающих территориях единственно верный порядок. Вычленить, так сказать, из общей массы творящей, которые с ними и которые, увы, против нас. Склад трупов за поворотом налево, приступайте. Хойль Бразерхудафстил!

С трупа сняты разбитая бутылка и "Калашников". Бедняга явно собирался бухнуть перед смертью.

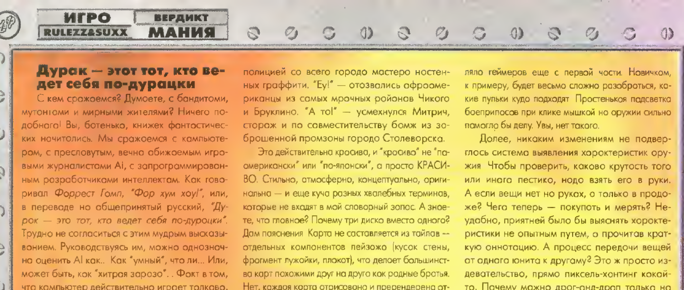
И чтоб враги врасплох нас не застали, мы отольем себе сердца из звонкой стали!

Время... Неизведанная наукой субстанция, тем не менее, весьма успешно используемая разработчиками компьютерных игр. В F:T существуют аж целых два (на самом деле три, но один не считается, так как представляет из себя вариацию походового) режима ведения боев и, соответственно, две трактовки временного континуума. Первый, хорошо знакомый нам по Fallout I-II и серии Jagged Alliance — пошаговый, второй, чем-то напоминающий Commandos — реалтаймовый. Определить, какая интерпретация более интересна,

очень понравился режим реального времени. По моему скромному мнению, вся динамика геймплея зарыта именно в нем. В этом месте в меня полетят помидоры, пущенные умелыми руками коллег-авторов, поэтому оперативно спрячусь под стол и продолжу писать там.

Бои просто великолепны. Изумительные по своей реалистичности или по параметру "я такое видал в кине про войну". Возможностей для составления тактических комбинаций — море неразливанное. Не забудьте пройти туториал, а то, подражая примеру некоторых, можете не вникнуть в суть игрового процесса. Уникального, надо сказать, процесса.

Так... Узенький проход в заборе, а за ним четыре морды. Если сунуться напрямую, всенепременно напоремся на серьезное сопротивление. Ставим троих боевиков напротив входа, залегаем. Боец Стич? Продемонстрируйте навыки бега перед вражескими укреплениями... Речевка стандартная, все по инструкции, на бегу голосите следующее: *"Не догонишь, не догонишь. Имел я... Плохие, нехорошие ребята! Господи, спаси и помилуй!!!"*. Хмм. Странная какая-то инструкция. Боец, действуйте по обстоятельствам. Текст-дразнилку сообразите на ходу! Все. Пошел, пошел, бегом, бегом, раз-два, раз-два... Наш самый смелый рядовой, заголив попу, пробегает мимо открывших рты бандитов и сигает за нагромождение бочек. Господа насильники, мародеры и пьяницы, расталкивая друг-друга, ломятся в проход и падают, скошенные очередями залегшего отряда. Никто не ранен, только боец Стич защемил себе чего-то, когда ширинку на бегу застегивал... Вот вам пример самой простой комбинации. И я не приукрашиваю, с развитием вашего отряда ситуации и их решения становятся все интересней и оригинальней. А чего только стоят перестрелки один на один или сафари за скорпионами на джипе! Как будто кино смотришь...



Дурак — этот тот, кто ведет себя по-дурацки

С кем сражаемся? Думаете, с бандитами, мутантами и мирными жителями? Ничего подобного! Вы, батенька, книжек фантастических начитались. Мы сражаемся с компьютером, с пресловутым, вечно обижаемым игровыми журналистами AI, с запрограммированным разработчиками интеллектом. Как говаривал *Форрест Гамп, "Фор хум хоу!"*, или, в переводе на общепринятый русский, *"Дурак — это тот, кто ведет себя по-дурацки"*. Трудно не согласиться с этим мудрым высказыванием. Руководствуясь им, можно однозначно оценить AI как... Как "умный", что ли... Или, может быть, как "хитрая зараза"... Факт в том, что компьютер действительно играет толково, нелинейно, не по заранее отштампованному алгоритму, а руководствуясь ситуацией и вашими действиями. Так, к примеру, когда в одной из миссий я (то есть мой юнит) пытался пробежать мимо вражеского укрепления и занять позицию у бокового входа, его несколько раз снимал снайпер. Задумавшись, я отодвинул клаву и какое-то время тупо смотрел на экран, отыгрывая возможные ситуации; компьютер в это время явно занимался тем же. И поэтому, когда я наконец вышел из ступора и отправил в очередной раз бойца на пробежку и достиг-таки вожделенного бокового прохода, там... Там меня уже ждал (раньше этого подлеца точно не было) довольный собой улыбчивый автоматчик. Так-то вот. А вы говорите, компьютер — дурак. Это он просто прикидывается, а потом как тяпнет за пятку!..

Скажите мне, Киса, как художник — художнику: вы рисовать умеете?

Именно таким вопросом задались художники из Micro Forte, приступая к начальному этапу разработки. Ответ пришел сам собой, и — *"Е! Е! Е!"* — хором ответили отловленные полицией со всего города мастера настенных граффити. "Еу!" — отозвались афроамериканцы из самых мрачных районов Чикаго и Бруклина. "А то!" — усмехнулся Митрич, сторож и по совместительству бомж из заброшенной промзоны города Столеворска.

Это действительно красиво, и "красиво" не "по-американски" или "по-японски", а просто КРАСИВО. Стильно, атмосферно, концептуально, оригинально — и еще куча разных хвалебных терминов, которые не входят в мой словарный запас. А знаете, что главное? Почему три диска вместо одного? Даю пояснения. Карта не составляется из тайлов — отдельных компонентов пейзажа (кусок стены, фрагмент лужайки, плакат), что делает большинство карт похожими друг на друга как родные братья. Нет, каждая карта отрисована и пререндерена отдельно, как в незабвенном Baldur's Gate. И это значит, что в каждой новой миссии вы увидите что-то новое, еще не виданное, красивое и местами монументальное. Кстати, команда разработчиков, несомненно, побывала в России. В одном из пейзажей я явственно узнал развалины какого-то совхоза близ деревни Чериково, Калужской области. Даже трехбуквенная надпись на стене совпадает...

В чем правда, брат?

А правда заключается в том, что не все так гладко в королевстве Фоллаутском. Игра хоть и великолепна, но, увы, все же несовершенна. А кто, с другой стороны, совершенен? Итак, немного о минусах.

Первый минус — это интерфейс инвентаря. По сравнению с Fallout II никаких изменений не произошло. А совершенствоваться было и есть куда. Во-первых, неразбериха с патронами. Их разнообразие впечатляло геймеров еще с первой части. Новичком, к примеру, будет весьма сложно разобраться, какие пульки куда подходят. Простенькая подсветка боеприпасов при клике мышкой на оружии сильно помогла бы делу. Увы, нет такого.

Далее, никаким изменениям не подверглась система выявления характеристик оружия. Чтобы проверить, каково крутость того или иного пестика, надо взять его в руки. А если вещи нет на руках, а только в продаже? Чего теперь — покупать и мерять? Неудобно, приятней было бы выяснять характеристики не опытным путем, а прочитав краткую аннотацию. А процесс передачи вещей от одного юнита к другому? Это ж просто издевательство, прямо пиксель-хантинг какой-то. Почему можно драг-энд-дроп только на закладку бойца делать? Трудно было в инвентори пару кнопок добавить?

Звуковые эффекты сделаны не на пятерку. Не впечатляют. Хотелось бы большей гаммы. Чтобы, понимаешь, сосед — новый русский — под стол прятался. Чтоб он в мобилу со страху орал: *"Хана братва, Солнцевские, в натуре наехали, они чисто реально, но разборки с базуками ходят!!!"*. А так — на четверочку, но твердую, правда. Музыка тоже средняя. Атмосферу не передает абсолютно; скуку, депрессию, отчаяние — это пожалуйста, а вот накал схватки или там азарт перестрелки... Извините, чего-то не получается. Единственное, что понравилось, так это озвучка диалогов (да и сам текст тоже ничего). Голоса и интонации NPC проработаны хорошо, периодически даже на "ха-ха" пробивает.

Под ружье, салаги!

Fallout: Tactics — это классная, рулезная игра. Это новый, интересный и очень игробельный продукт. Название полностью соответствует содержанию — великолепная тактика в реалтаймовом или пошаговом, но все равно — очень динамичном окружении. Отличный игровой баланс. Неохватное количество и разнообразие вооружения, смачно приправленное военной техникой.

С другой стороны, господа, ожидавшие третий Fallout и планировавшие "пожить" в игровой вселенной немного обломаются. Это, если вы не заметили, *"Squad based, Third person tactical combat with RPG elements"* (цитирую надпись на коробке), и сюжет тут вторичен. Но если вы любите стратегии и слово "тактика" не ассоциируется у вас с нормами поведения в светском обществе, то всенепременно приобретите себе эту игру. И, как говорится, *"War, war never change..."* ■

Радость натуралиста — ядовитые скорпионы. А для нас просто — халявная экспа.

РЕЙТИНГ "МАНИИ" 8,5

ГЕЙМПЛЕЙ 9 | ГРАФИКА 9 | ЗВУК И МУЗЫКА 6 | УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС 7 | НОВИЗНА 8

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

Реалтаймово-пошаговый хит, конкурентоспособный JA2, изрядно далекий от вселенной Fallout, оригинальный и крайне играбельный.





Resurrection: The Return of the Black Dragon ("Воскрешение")

В прошлом году в жанре экшен были популярны шутеры от первого лица, знатно приправленные сюжетом. Чует мое сердце, этот год – год экшенов от третьего лица с мощной файтинговой составляющей. Сначала – Oni, теперь вот Resurrection, разработанный малоизвестной испанской командой Nebula и русифицированный для нас "Руссобитом".

Фэнтези. Снова

Итак, налицо — некий фэнтезийный мир с явно восточным уклоном. Вокруг короля одного государства плетутся нескончаемые казни и интриги, призванные подвинуть правителя с трона, а страну ввергнуть в перманентные войну и анархию. Некий тайный орден-культ подсылает демона, дабы тот порешил короля и тем самым открыл ордену путь к власти над страной. В повествовании также фигурирует некий мистический черный дракон, роль которого в этой, несомненно, эпической и таинственной истории очень велико. По ходу дело мы будем играть как за вышеуказанного демона, мстящего кому-то за обиды прошлых лет, так и за квадратноголового товарища, смахивающего на полодино и планирующего разобраться во всей этой таинственной истории, а также за девушку-колдунью, которая тоже выполняет некую таинственную миссию. В общем, решительно все выполняют таинственную миссию. Завязка полна загадок.

Битвы паралитиков

Решив сделать из обычного TPS нечто интересное с элементами файтинга, авторы пошли по правильному пути. Проблема в том, что для подобного смешения жанров жизненно необходимо хорошее и удобное, а лучше — идеальное управление. Прекрасный пример этого "лучше" — Oni. Здесь же налицо полнейшая несбалансированность, непродуманность и сложность управления вообще. На нажатия кнопок персонажи отзываются вяло и неохотно, комбинации для проведения даже элементарных приемов сложны для запоминания и вовсе не очевидны. Ко всему прочему, товарищи очень плохо передвигаются назад, поэтому любой бой начинает напоминать схватку паралитиков, как только одному из дерущихся вздумается попятиться назад.

Игра работает в двух режимах — основная часть, так называемое "приключение", где мы, продвигаясь к заветной цели, будем рулить тремя персонажами по очереди, и режим файтинга.

Приключение проведет нас по куче уровней, где нам предстоит драться с нескончаемыми толпами охранников и прочих омрачающих спокойную жизнь личностей. Ну и, естественно, традиционный поиск ключей-кнопок-рычагов. Ничего нового тут не придумаешь.

Файтинг заключается в том, что мы выбираем одного из трех вышеуказанных персонажей, а потом долбим подряд всех врагов, встречающихся в игре, по одному. Враги постепенно крутеют. К сожалению, особой ценности файтинговая часть не имеет — из-за скудного ассортимента бойцов и совершенно никакого управления.

Звучно, но некрасиво

Со стороны сие действо выглядит крайне неоднозначно. С одной стороны, местный движок довольно примитивен, никаких крутостей и вкусностей, которыми привыкли баловать нос разработчики в последнее время, нет и в помине. Количество полигонов выглядит не лучшим образом, а о качестве текстур вообще лучше молчать — такое зрелище пугало народ еще во времена Quake II.

С другой стороны, работу дизайнеров, художников и аниматоров нельзя не похвалить. Архитектура уровней не устает поражать стороннего наблюдателя даже при всех ограничениях, которые накладывает слабенький движок. Всяческие арки и колонны в восточном стиле, открытые садики, очень искусно декорированные кустиками, прикрывающими нехватку полигонов, — все это изрядно скрашивает дефекты движка.

Еще один луч света в темном царстве — музыка. Такой музыке позавидовала бы любая фэнтези-игра. Спокойные органные мелодии, тихие, переливающиеся звуки небольшого оркестра, женский хор, напевающий что-то неразборчивое на латыни... Можно слушать часами, даже не играя в игру.

Доктор, я буду жить?..

Стоит ли в это играть? Ну, если в загашниках нет ни одной действительно стоящей игры, то да. Неплохая музыка, подраться есть с кем. Но, знаете ли, за последнее время вышла столько хороших игр, что этому чуду, скорей всего, предстоит остаться незамеченным. ■

По ассортименту приемов этой даме до Коноко из Oni – как до Китая пешком.

РЕЙТИНГ "МАНИИ" 6,5

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
6	6	9	4	6

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

Посредственной смеси экшена и файтинга. Впрочем, на безрыбье – пойдет.

ДОЖДАЛИСЬ?

Action/Fighting

ИЗДАТЕЛЬ Nebula Entertainment http://web.jet.es/wisefox/
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ Руссобит www.russobit-m.ru
РАЗРАБОТЧИК Nebula Entertainment http://web.jet.es/wisefox/

НЕОБХОДИМО PII-250, 32Mb, 3D уск.
МУЛЬТИПЛЕЕР НЕТ
ПОХОЖЕСТЬ Oni
ЖЕЛАТЕЛЬНО PII-400, 64Mb
КОЛИЧЕСТВО CD 1

Summoner

Пятнистая Рысявка
rysiavka@hotmail.com

Эту игру напряженна ждали. Красивые скриншаты с картинами нанных битв и засамманенных деманав украшанн страницы всех журналов. Снаг превьюшен менянсв от хванебнаго да нраста зйфарческаго. И ни у кага не была самнений – нас ждет если не шедевр, та, ва всвкам случае, игра высшей прабы.

Отмеченный печатью судьбы герай *Джозеф* абладает спасабностью призывать на памащь существ из других измерений. Вызванный деман, нанрнмер, магучий красный минатавр, будет намагать отрвду, пака жив. Идейная стороно игры казолось балее чем привлвнательнай. Саздать манстра, нракачать его кок следует, и пусть этат навоявленный телахранитель разбирается с врагами. Не наво, на все равна нруто! На нанценцию был наложен детольно нроработонный сюжет с паискам магических калец, наединками с четырьмя мистичвскими всадниками, борьбой с жестокнм императарам и, наконец, выбарам сабственнай судьбы. Пнюс анала четырех десвткав даналнительных квестов. Плюс описание непростых судеб и слажных взаимаатнашений четырех героев, которые вайдут в наш отряд. Плюс сообщения о специаньна сделаннам двнжке, динамнческай камере и оптимальнам масштабировании для кождой сцены. В общем, пнюсав была хать атбавнвй, а минусав как будта и не была.

Первый час геймплея — начало конца

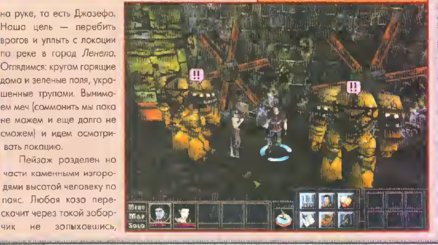
Итак, начала игры. Вернувшийся из изгнания (как он туда попал, см. в многочисленных ранних статьях) Джозеф видит, как имперские войска изничтожают его родную деревню — *Масад*. Их цель — найти и убить мальчика с меткой на руке, то есть Джозефа. Наша цель — перебить врагов и уплыть с локации по реке в город *Ленела*. Оглядимся: кругом горящие дома и зеленые поля, украшенные трупами. Вынимаем меч (саммонить мы пока не можем и еще долго не сможем) и идем осматривать локацию.

Пейзаж разделен на части каменными изгородями высотой человеку по пояс. Любая коза перескочит через такой заборчик не запыхавшись, но для Джозефа он оказывается непреодолимой преградой. В дома заходить нельзя. Продраться сквозь кусты нельзя. Влезть на груду бревен или ящик? Ни за что! Зайти в воду или просто спуститься к реке? Никогда! Солдаты, которых предстоит перебить, стоят друг от друга на расстоянии крика, но тем не менее



Теперь перехватываем управление Флис и вытаскиваем ее из костра – сама она отойти не догадается!

Когда оба лича убиты, можно броситься на Карадоса втроем и показать ему Kuzkin's Mother.



Пара големов в отстойнике соскучилась по общению. Судя по восклицательным знакам над головами, они планируют сообщить нам что-то важное.

RPG

РАЗРАБОТЧИК
Volition Inc.
www.volition-inc.com
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
www.thq.com

НЕОБХОДИМО
PII-400, 64Mb, 3D уск.

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть

ПОХОЖЕСТЬ
Baldur's Gate, Darkstone
www.summoner.com

ЖЕЛАТЕЛЬНО
PIII-500, 128 Mb

КОЛИЧЕСТВО CD
1



Если бы не скелет, то рыцаря-привидение можно было бы в два счета завалить вместе с его лошадью.

в упор не видят, что творится по соседству. Пока не подойдешь к ним вплотную, чтобы вмазать мечом по безмозглой башке. По прихоти разработчиков слабое место всех врагов — голова. Это касается не только AI. При атаке сверху Джозеф получает бонус 25%, при атаке снизу — соответствующее пенальти.

Разнообразие действий потрясает. Солдат, еще солдат, еще два солдата — и так пятнадцать раз. Но на выходе из локации Джозефа поджидает здоровенный варвар с огромным молотом. Чтобы напугать вас посильнее, перед боем показывают ролик, как с турнира по бодибилдингу. Не верьте. Этот тип — такой же хилый и глупый, как все остальные. Разверните камеру к нему мордой, установите курсор в районе головы и щелкайте мышью до скорого и победного конца.

Проделав эти нехитрые манипуляции, я сказала себе: «Это только начало. Вот сейчас сядем в лодку и поплывем по реке... И будет интересно.»

Конец начала

Мечтать не вредно. После загрузки вместо реки я увидела ошеломившую меня картину а ля *«Большевик» Кустодиева*. Помните, гигантских размеров дядечка чешет неведомо куда, перешагивая через крыши домов. Так и Джозеф, только красного флага в руках нет. И лодки тоже нет. Зачем мы в нее садились и куда оно делось — неясно. Зато есть бледно-зеленая поверхность с двумя обозначенными населенными пунктами — Масод и Ленело. И между ними большой-пребольшой Джозеф. Ладно, идем в столицу. Проходим три шага в нужном направлении и опять видим надпись «Загрузка».

Куда бы мы не попали, но это точно не столица. Зеленая поверхность без единого цветочка, вокруг булыжники, в центре — водоем. А что это за противотанковые ежи, на которые натянута маскировочная сеть? Ах, кусты! А вот те столбы с желто-зелеными облаками наверху, надо думать, деревья. А что за шестиногие ящерицы сидят под кустами? Пришибив первую и подобрав ейный оторванный хвост, непонятно кем аккуратно увязанный в узелок, узнаем, что тварь именуется «басит». О, как она басит...

Следующие четыре уровня нам предстоит провести на этом пятачке земли, густо населенном баситами. Кроме них, вокруг абсолютно пусто — ни птички, ни рыбки, ни бабочки. И в головах у басит тоже пусто. Потому что пока мы колошматим одну тварь, сидящий под кустом в пяти шагах от вас монстр проявляет столько же энтузиазма и живости, сколько гриб, увидевший грибника. По краям это замечательное место ограничено ярко-желтыми демаркационными линиями, которые должны обозначать переход на следующий квадрат. Пересекаем и снова оказываемся на карте. Еще три шага, надпись «Загрузка» и мы в городе.

Ленела — вздох облегчения

Город относительно красив, в нем есть много интересных зданий, по улице ходит изрядно людей, и с каждым можно поговорить. Персонажи, у которых можно получить квесты или имеющие сообщить важную информацию, отмечены порой восклицательных знаков над головой. Сразу видно, что разработчики рассчитывали на высокий интеллект и богатый ролевой опыт аудитории.

В ответ на ваше «Добрый день» случайный прохожий может ошарашить тирадой типа «Кто обязан очищать подземные переходы? Братства очистителей канализации!». Но пообщаться все равно приятно. Диалогов сходной тупости не писали даже сценаристы передачи "ОСП-студия".

Есть интересные сюрпризы. Например, поговорите с сидящим на земле нищим, терпеливо выслушав до конца его бессвязную речь, и вам станет доступен магический меч, спрятанный в висящей над помостом большой рыбе. Который будет бить врагов огненными заклинаниями. Правда, забегая вперед, скажу, что у этой радости есть и другая сторона — нужно будет в оба глаза следить за Джозефом с сотоварищами, чтобы никто не подпалил пяток в огне, который сам Джозеф и разжег. Своего ума убраться из костра у них не хватит.

Променады по столице полны неожиданностей из-за того, что куски зданий и деревья выплывают из тумана на горизонте, а горизонт, по мнению Volition, находится от вас в двадцати метрах. Астеничный движок не в силах толково отображать перспективу; это, может, и простительно на PlayStation 2, где Summoner считается ролевым хитом, но PC-зрители опускают большой палец вниз и просят добить игру быстро и безболезненно.

Добиваем.

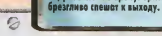
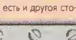
РЕЙТИНГ МАНИИ: 6,5

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
5	5	8	4	6

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 10%

Акробат Джозеф, совершивший виртуозный прыжок без страховки, разбился об арену. Зрители брезгливо спешат к выходу.

? ДОЖДАЛИСЬ

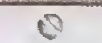
Торжество AI над разумом

Джозеф обзаведется подругой — воровкой *Флис*, и она поведет его на прогулку в свое любимое место — городскую канализацию. Вот тут и выяснится, что ума у нее не больше, чем у басит. Пока вы не прокачаете ее, чтоб она не дохла как муха от первого же удара, будет тяжело. Потому как если тупость врагов интереса к игре не добавляет, то хотя бы облегчает жизнь. А безмозглость партнеров, которые прям-таки нарываются на героическую гибель в каждом бою, раздражает куда сильнее. Хорошо, что поначалу персонажи часто прирастают в уровне, и при этом каждый раз полностью восстанавливаются хит-пойнты.

Потом, когда Флис подрастет, в отряде появится третий боец — в храме Ионы к нам присоединится начинающая волшебница *Розалинд*. И монстры начнут гоняться за ней. Последний член отряда — бывший друг, а ныне враг Джозефа по имени *Джекхар* примкнет к компании перед походом в Хозони. Сожмите зубы и спокойно наблюдайте, как герои зря тратят ману, лезут на рожон, когда у них осталось несколько хит-пойнтов, и совершают прочие столь же осмысленные действия. Главное, чтоб никто не умер.

Чуда не произошло

Шедевром или хотя бы проектом высокого уровня Summoner не назвать даже с натяжкой. Похоже, что последние пару лет весь мастеривший игру коллектив жил в полном отрыве от цивилизации. Интерактивность мира, мощные движки, богатство анимации, прекрасная 3D графика со множеством деталей, живые персонажи — все эти чудеса прогресса игровой индустрии прошли мимо создателей Summoner. При существующих "технологических" дефектах рассматривать его ролевую систему или интерфейс — лишняя трата времени, но чтобы успокоить вас, я все же скажу, что эти элементы гармонично дополняют общую безрадостную картину. Игру не спасает даже "новоторская" возможность саммонить монстров. Кто их, извините, будет саммонить? Разве что авторский коллектив Volition. ■



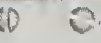








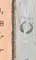


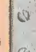


































Doctor
rod@igromania.ru

Все классно, и игры в том числе, пока кому-то не выбьют глаз.
Серьезный Сэм

Крутой Сэм: Первая кровь

SERIOUS SAM

Когда мой первый бык-оборотень, угрюмо наклонив голову и вздымая клубы пыли, прогрохотал в полуметре слева от моей грудной клетки, в сердце взорвалась адреналиновая граната. Бык развернулся и без команды рефери начал второй раунд. Усвоив технику резких боковых рывков перед самой бычачьей мордой, завалить монстра из двух кольтов не составило труда. Меня не страшил роговой таран. Я чувствовал себя неуязвимым тореадором и напевал мелодию из "Кармен-сюиты".

...Когда на площади перед Храмом Пта на меня трижды спускали взвод из двадцати быков, в заднем кармане джинсов находились и двустволка, и ракетница, и гатлинговская шестиствольная мясорубка. На кнопке *"QuickLoad"* раскалилась добела прежде, чем закончились быки. А потом из пронзительно-голубого неба на меня раз за разом обрушивались эскадрильи гарпий, и я устал считать собственные трупы. Истерзанная мышь была при смерти.

Внимательно следивший за мной Дионис плеснул мне на голову кружку холодной воды.

Вода зашипела и поднялась клубами пара.

Финал игры маячил где-то в далекой перспективе.

Я начал подумывать: может, не стоило выбирать предпоследний уровень сложности?

Сэм пожинает урожай

"Serious Sam стоит особняком от остальных игр. После успеха Quake игры пошли в одном направлении — "киношные" и "поэзловые" экшены вроде Half-Life. Мы же пытаемся уйти в другом направлении от Quake, в сторону аркадного типа экшенов.

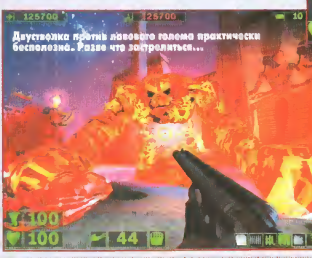
Определенно, нас вдохновляет Doom с его ре-играбельностью и Duke Nukem с его сильным харизматическим героем. Мы хотим достичь такой же играбельности с помощью любимого игроками оружия и легко убиваемых, но крайне многочисленных монстров. Реальная проблема состоит не в том, чтобы сделать врагов опасными, как боты, а в том, чтобы они устрашающе выглядели, но легко умирали.

И, конечно же, в комплект войдут светлое и красивое окружение и современная 3D технология — наши главные вдохновители".

Они сделали все, как обещали. Герой — это Сэм "Серьезный" Стоун, ветеран спецназа. Серьезностью от него веет за милю. Он в белой майке, джинсах и кроссовках. В таком неофициальном костюме он решил прогуляться на 5000 лет в прошлое, чтобы там предотвратить вторжение Отъявленного Психо То-Умо на Землю. То-Ум не один, у него много слуг. И все они против того, чтобы Сэм предотвратил вторжение. Поэтому они нападают на ветерана в одиночку, поводно и просто толпами, порой достигающими численности орд татаро-монголов.

До знакомства с Та-Умом Сэму придется перестрелять монстров больше, чем их погибло в 3D экшенах последних трех лет, вместе взятых. Проводить массовые казни

Отряд бушующих на фоне ночного египетского неба лавовых големов — зрелище незабываемой красоты!



Двустволка против лавового голема практически бесполезна. Разве что застрелиться...

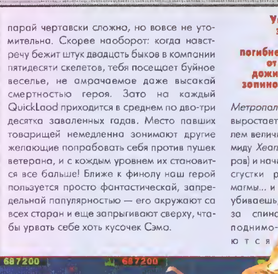
3D Action

РАЗРАБОТЧИК Croteam www.croteam.com
ИЗДАТЕЛЬ Gathering of Developers www.godgames.com
ЛОКАЛИЗАЦИЯ "1C"
НЕОБХОДИМО PII-350, 64Mb, Voodoo2
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет, модем, лок. сеть
ПОХОЖЕСТЬ Duke Nukem 3D, Doom I/II
www.serioussam.com
ЖЕЛАТЕЛЬНО PIII-600, 128Mb, GeForce2
КОЛИЧЕСТВО CD 1

парой чертовски сложно, но вовсе не утомительно. Скорее наоборот: когда навстречу бежит штук двадцать быков в компании пятидесяти скелетов, тебя посещает буйное веселье, не омрачаемое даже высокой смертностью героя. Зато на каждый QuickLoad приходится в среднем по два-три десятка заваленных гадов. Место павших товарищей немедленно занимают другие желающие попробовать себя против пушек ветерана, и с каждым уровнем их становится все больше! Ближе к финалу наш герой пользуется просто фантастической, запредельной популярностью — его окружают со всех сторон и еще запрыгивают сверху, чтобы урвать себе хоть кусочек Сэма.



Увидев такие эротические элементы, погибнешь быстрее от испуга — не дожидаясь, пока запинают когтями.



Кровь льется цистернами, а вот джибзов чертовски не хватает.

Урожай пожинает Сэма

Все монстры сделаны очень классно и грамотно, а некоторые еще и настолько шизова, что любой психиатр столицы в два счета предоставил бы их создателям лучшие номера в больнице им. *Алексеева (быв. Кащенко)*, а сам бы тут же засел за диссертацию.

Обезглавленные мужики с диким и тревожным криком стремительно несутся тебе навстречу, чтобы взорвать свои бомбы и погибнуть на груди Сэма. Serious Sam — первая на моей памяти игра, где монстры бегают быстрее героя. Убегать от камикадзе бессмысленно — их надо отстреливать на безопасном расстоянии. Детонируя, они причиняют повреждения и даже смерть своим коллегам. Взрыв в толпе маленьких, но крайне агрессивных лягушек избавляет от необходимости расстреливать прыгучих тварей, а случайно погибший скелет сэкономит вам пару сотен нейронов — это хрупкий, но очень резвый и зловредный враг, самый доставучий монстр игры!

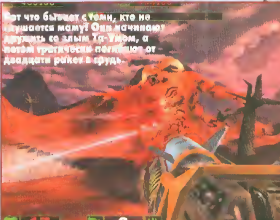
Встретив в каньоне красного четырехрукого рептилоида, думаешь: наконец-то, вот он — долгожданный босс, умирает аж от двадцати ракет! Но когда перед воротами в *Метрополисе* из земли вырастает лавовый голем величиной с пирамиду *Хеопса* (138 метров) и начинает метать сгустки раскаленной магмы... и ты его убиваешь, а за спиной поднимаются еще штук десять таких же, тогда становится понятно, что босс, по большому счету, еще даже не вернулся из отпуска. И я бы не хотел быть с вами в тот момент, когда он, То-Ум, приступит к исполнению должностных обязанностей.

Впрочем, надо отдать должное дизайнерам — монстры и вправду гибнут легко и даже, можно сказать, охотно. Проблема в количестве. Играть, несмотря на общий динамичный настрой, надо аккуратно: стрелять по возможности из-за угла и не носиться по уровню свихнувшейся торпедой. Иначе есть риск активизировать все выпускающие монстров триггеры, и тогда вас не спасет даже умение валить кутришного *Ксиро* на уровне сложности *Nightmare*.

Триггеры расставлены весьма грамотно, игра не даст вам времени даже утереть пот со лба. Побоища в большинстве своем построены на весьма незамысловатом принципе: заходим в помещение/двор/каньон, дверь за спиной наглухо закрывается, а дверь впереди ждет, пока мы не замочим всех парламентеров То-Ума. При этом, как правило, всегда есть достаточное пространство для маневра — действие происходит в Древнем Египте, а египтяне, как известно, не были склонны к минимализму в архитектуре. Если храм — так Храм, туда можно хоть станцию *"Мир"* запускать, если двор — так Двор, опять же с *"Байконур"* размером. Впрочем, иногда нас запирают в каком-нибудь сравнительно небольшом зверинце и десантируют туда кучу монстров. Наиболее впечатляющую иллюстрацию того, что бывает с гусеницей в муравейнике, я получил в процессе мучительного прохождения эпизода "Метрополис". Монстрами были утыканы все стены и башни, они ютились на верхушках колон и крышах зданий, поливая оттуда бедолагу Сэма шквальным огнем. Надо ли говорить, что внизу на каждый метр поверхности приходилось как минимум четверть монстра! Эх, сюда бы *Жана Клода Франсуа Батиста Ван-Дамма*... Он бы живо узнал, что такое "Некуда бежать".

Мортира в кармане

В гонке вооружений Croteam идут вровень с ведущими конструкторами мира из id, Epic и 3DRealms. Несмотря на практически полное отсутствие новаторских решений, арсенал Сэма рулит в любой игровой ситуации, как визуально, так и в плане эффективности. Особенно мощно реализован шестиствольный пулемет и корабельная пушка. Последняя, конечно, очевидная гипербола, но чертовски хороша: ядра из нее валят с ног всех подряд, а когда взрываются, то стоящих рядом монстров не спасут



Вот что бывает с теми, кто не слушается маму! Они начинают дружить со злым То-Умом, а потом трагически погибают от двадцати ракет в грудь.



Вещие сны Джорджа Бруссара

Интересный анекдот случился в процессе разработки Serious Sam. Вероятно, ревнуя Дюка к Сэму (или наоборот — кто их разберет, отцов индустрии?), Джордж Бруссард из 3DRealms взял в привычку каждый день, после обеда, поливать игру грязью на различных форумах. "Serious Sam, — говорил он, — большая маленькая игра от крошечной, но упорно трудящейся команды. Если бы эта игра пришла от известного разработчика, люди просто проигнорировали бы ее. А тут, я думаю, все же сработает "синдром темной лошадки". Игра немного забавная, но ее пушки/врагов ни с чем всерьез сравнивать нельзя. Уровни менее сложные, чем в Doom I/II (в основном большие квадратные площади с несколькими врагами — объектами). По части геометрии игра не показывает ничего такого, чего нельзя увидеть в Unreal прямо сейчас! Подозреваю, игроки все еще ностальгируют по Doom, и только поэтому о SS будут говорить. Вернитесь назад и сыграйте в shareware-версию Doom в 320x200, а потом переиграйте в SS и сравните. Стоит просто переделать Doom I/II на движке SS, и 500 тыс. проданных копий гарантированы. Неужели кто-то видит в SS нечто большее, чем просто новую игру? И вы могли бы заплатить за нее 30 долларов?"

Также Бруссард добавил, что готов перестать говорить гадости по поводу "Сэма", если его движок позволит реализовать темные, закрытые канализационные уровни, на которых ни черта не видно. В этом случае он было собирался даже взять себе ник "Gnoar" (имя монстра из игры).

Роман Рибарик из Croteam не остался в долгу. "Было несложно пожертвовать один уровень, чтобы Джордж заткнулся", — говорит он в интервью аморальному сайту Old Man Murray (www.oldmanmurray.com), и теперь один из уровней игры называется "Sewer" (канализация). Пока неизвестно, заткнулся ли Джордж, но его сумрачные прогнозы относительно будущего игры оказались фикцией, что наглядно отражают высоченные рейтинги, сплошь и рядом выставляемые "Сэму" ведущими игровыми изданиями Сети.

Вот, до кучи, еще один отрывок упомянутого интервью.

Old Man Murray: Как вы думаете, научатся ли разработчики у "Сэма" Безумному Чувству Экшена?

Роман: Нет, я так не думаю. Оно даже говорят, что AI будет улучшен! У меня предложение. Почему бы не использовать по одному врагу на каждый уровень? Зачем мучаться с размещением тысяч противников, находить правильные точки для их появления, вылавливать моменты для активизации? Вы просто берете и ставите одного врага в центр карты, и все дело. Это было бы эпическая битва с одним действительно умным противником: вы бы приседали, прыгали, часами скрывались в процессе борьбы. Только представьте всю массу возможностей! Вы можете прыгать влево и вправо, прятаться за дверьми, выбирать лучшее оружие, стрелять одной пулей и стрелять другой! У вас даже будет время подумать, как убить монстра. Возможности безграничны. Может, это и есть Безумное Чувство Экшена?

О.: Точно! Знаете, кого испугает такой монстр?



Р.: Нет.

О.: Моих дедушку и бабушку.

Р.: Ага, и еще ребенка. Возможно, также Джорджа Бруссардо.

...лучшие реаниматологи мира. Опытный тореро забивает быка тремя выстрелами из двустволки, а патроны в револьверах можно не считать — они бесконечны. Но самый крайний случай есть нож, но использовать его — ход отчаяния. Лучше срочно найти пару ящиков с ракетами и наглядно продемонстрировать врагам, что пятилетние (Doom-Quake I, II, III,-UT-у-кого-что-еще?) навыки владения ракет-лаунчером не пройдут для них даром.

Бровьми союзна!

Графический движок "Сэма" — отдельный продукт, распространяемый за отдельную плату. Не хотите купить? Берите, не пожалеете — столь прекрасную картину открытых пространств не напишет никакой **DF: Land Warrior** и тем более **Project IGI**. Плюс налитые играющей бликами водой бассейны и жарко-голубое днем и освежающе-звездное ночью египетское небо, на фоне которого так романтичен окруженный сияющим ореолом *Lava Golem*!

Моделям монстров и стыкам текстур, быть может, и недостает аккуратности **Q3**, а видам природы не хватает грандиозности **Unreal**, но вас это сильно не смутит, поверьте. Обладая машиной на уровне рекомендуемых системных требований, вы будете очарованы живой красотой этой игры. Оставив после первичного отбора порядка пятидесяти скриншотов из двухсот, я пребывал в сильном затруднении — какими из них иллюстрировать статью.

Послушав с минуту сэмовские мелодии, главред тут же заинтересовался: а нельзя ли их выдрать из игры? Но я бы выдирать не стал — уж больно контекстную и четко вписанную в геймплей музыку сочинили хорватские бетховены. Семь нот в динамичных комбинациях от Croteam усиливают общую атмосферу гротеска и шизонутости.

Из звуков ни от чего так не дерет мороз по коже, как от воплей *Beheaded Kamikaze*, тех самых мужиков, которым нравится взрывать себя на глазах у изумленной публики. По сравнению с хором десятка камикадзе, исполняющих свое "аааAAAaay", бледнеет даже рев То-Ума. Прочая FX'овая часть в порядке — все бабахает и взрывается, монстры топают и верещат, отчего в особо драматические моменты закладывает уши. Сэм прокуренным басом иронично комментирует ситуацию.

Играть надо с колонками, включенными на максимальную переносимую соседями громкость.

Пожми ему руку

Serious Sam — игра, которой не было уже лет пять или шесть, с тех пор, как Ад-на-Земле проиграл битву бензопиле морпеха в зеленом комбинезоне, а инопланетяне в панике подскакивали на кровати от услышанного во сне хриплого *"It's time to kick ass..."*. С тех пор, как станок по производству 3D экшенов был переоборудован в навороченный конвейер, микширующий жанры в промышленных масштабах. С тех пор, как культ "супергерой плюс орды монстров минус мозги" был закатан в асфальт многотонными махинами типа **Half-Life** или **Unreal**.

Но луддиты из Croteam не побоялись раздолбать конвейер кузнечным молотом, а отбойным — проделать дыру в асфальте и закинуть туда динамитную шашку. И уж рвануло так рвануло — промозглый март моментально растаял в теплом апреле, на локализацию "Сэма" натравили отдельный дивизион **"1С"**, а дюковатый толстячок **Джордж Бруссард** теперь будет аккуратнее относиться к собственным словам.

Дефматч *"Сэм Стоун vs. Дюк Ньюкем"* представляется мне крайне занимательным экспериментом. Кто же, е-мое, победит?! ■

P.S. Мы благодарим компанию "1С" за предоставленный диск с игрой.

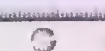
Рейтинг "Мании": 9,0

Геймплей	Графика	Звук и музыка	Управление и интерфейс	Новизна
9	9	9	10	7

Оправданность ожиданий: 100%

It's снова time to kick ass! Именно так и никак иначе.





Олег Полянский
rod@igromania.ru



Black & White появилось в редакции невовремя, чертовски невовремя. Electronic Arts не могло придумать ничего лучшего, как пустить игру в продажу в момент окончания работ над пятым номером "Игромании"! Естественно, тех нескольких часов, которые выпали мне для общения с B&W, хватило лишь на самое поверхностное знакомство. В следующем номере вы сможете прочесть развернутую рецензию на Black & White, а пока — первые впечатления.

Стругацкие были правы

Даже "поверхностного знакомства" хватило, чтобы понять: для бога с высшим образованием в Эдеме нет ничего невозможного. Питер Мулине создал наиболее полную симуляцию божественной власти из всех когда-либо существовавших. Впервые в мире бог может сам определять не только судьбу мира, но и свою собственную — заработать нимб над головой или рога на ней же, стать *Иеговой* или *Люцифером*! И это великолепно, черт возьми! В общем, слава богу.

Правда, реализация этого пути очень сложно, особенно поначалу. Первые два-три часа игры отводятся на ее укрощение. Ни интерфейс, ни дизайн B&W нельзя назвать традиционными, несмотря на все атрибуты классического GodSim (означает: "симулятор божественного правления"). Итак, у вас есть деревня, жителей которой путем ряда несложных мистификаций удалось заставить поверить в то, что вы — бог. Таким образом, они из разряда овец без пастыря перешли в разряд верующих.


Бог может в считанные секунды набить закрома зерном и лесом и спасти жителей от голодной смерти/строительного кризиса.

С верующими можно сделать все, что угодно — накормить, заморить голодом, послать на строительство зданий или вырубку леса, заставить плодить детей, утопить в море или просто вышибить дух; можно вовсе их не трогать и они, что сумеют, сделают сами, следуя общим божественным указаниям — как в Settlers.

Научиться управлять этим миром вам помогут консультанты. Их двое, и это две половинки вашей души. Светлая представлено белоснежным дедком с богатой мимикой, темная выглядит как мелкий красно-фиолетовый бес с крючковатым носом и крылышками за спиной. Вечные антагонисты не только помогают бороновать интерфейс, влезая на каждом шагу со своими — впрочем, весьма своевременными — комментариями, но и дают советы по поводу повсеместно возникающих внештатных ситуаций. Советы, как правило, диаметрально противоположны, как по исполнению, так и по последствиям. Одна из селянок просит отыскать в лесу ее заболевшего брата, обещая в обмен на это отдать необходимую для прохождения каменную обезьянью голову. Бес немедленно предлагает задвинуть на брата и добыть артефакт, разрушив дом просительницы. Дедок настаивает на мирном решении проблемы. К чему больше лежит ваша душа?

В зависимости от того, как много тиранских черт будет иметь ваше правление, вы встанете на ту или иную сторону Силы. Это постепенный процесс, и он меняет все в игре. Рука, которой представлено божество, из белой человеческой может стать красной когтистой дланью, голубой небосвод и яркое солнце — уступить место багровым тучам и змеистым молниям, как в момент падения дома Эшеров, а ваш Храм, некогда, возможно, цитадель добродетели и оплот душ, превротится в мрачную обитель злого демона из Dungeon Keeper.

Немного освоившись с ролью демиурга, вы станете хозяином Существа. Это оно, выглядящее вначале как маленькая обезьянка или тигренок (смотря кого выберете, их тут много), со временем превратится в циклопических размеров монстра, обладающего разрушительной мощью взвода Кинг-Конгов. Это оно, не поддаваясь прямому управлению, будет бродить по вашей деревне, от голода или любопытства роди закусывая жителями и швыряя в дома огромадные камни. За такие дела ему надо давать по морде, желательно сразу — иначе не поймет, за что. Или наоборот — почаще кормить человечинкой и поощрять чесанием брюха за беспричинные акты вандализма. Вы же хотите вырастить дикого зверя, могучего и кровожадного бойца, верно?! Но кой черт вам корова или зебра, верная как Пенелопа и благородная как Атос?

В недолгий ящик

Кое-как изложив основы божественного правления по версии Lionhead, я вынужден задвинуть в горле песню о магии Эдема, о его могучих богах — наших конкурентах и союзниках, о том, как и зачем Существа сражаются друг с другом и почему они не умирают, пока жив их хозяин, о силе веры и цели игры и даже о великолепной, ошеломляюще красивой графике и идеально продуманном звуке.

Статья едва умещается в объем, отгрызенный в неравной схватке у рекламы. Но, надеюсь, своей главной цели — заинтриговать вас и вызвать интерес к игре — она достигла. В следующем номере обязательно последует продолжение, содержащее недостающие куски мозаики и кое-какие аналитические выкладки автора, которых вы сейчас по счастливой случайности избежали, а также рейтинги, которые не были выставлены в силу недостаточного знакомства с игрой. Впрочем, у меня предчувствие, что цифра будет вряд ли меньше девятки.

И помните — жизнь состоит из полос, черных и белых. В этом она похожа на Black & White.

P.S. Начав играть, в томительном ожидании второй части статьи сходите по ссылочке: http://tattoo.eyeofhorus.at. Немало позабавитесь. ■



Кого послушаться? Это как сакраментальное "направо пойдешь..."





Nuestro corason se colma de dicha al soludar el nuestro tierra alenviada del imperador Russo Alejandro.

"Юнона и Авось"

Антон Голицин
liebertosha@hotbox.ru

Что означает сей эпиграф, для меня и по сей день остается загадкой. Я к испанском ориентируюсь не хуже, чем в китайском, то есть вообще никак. Тогда с чего это я на-испански? Да все очень просто — чую, скоро испанский для всех геймеров станет третьим родным после русского и английского. Вот уже вторая игра за этот месяц приходит к нам из этой знойной страны сарабонды, сиесты и корриды.

И какая игра!..

Сколько крови, сколько песен за прекрасных льется дам!

Все началось так, как и положено всему начинаться во всякой порядочной сказке и как начинается огромное количество компьютерных игр.

В тридевятом царстве, в тридесятом государстве жил-был Иван-Царевич. Звали Ивана-Царевича — Груч. Был он варвором — грубым, неотесанным и, скажем так, неумным. В общем, младшенький в семье он был. За плечами всегда тоскал меч-кладенец. И было зачем. Ведь царства-государство Груча сплошь окружали земли неизведонные, страшные, нежитью разной населенные.



Сердечко взять, рычаг нажать, секиру в загашник положить... А что будет дальше? Новая битва!

Нежить, к славу, в отличие от нашего героя, была умная-разумная. Собралась однажды нежить на совет и стала думу думать. Дума это было горькая-прегорькая: уж больно страшно эта нежить даже самой себе казалась, не говоря уж о простых смертных. В конце концов придумали. "Надо, — говорят, — у Ивана-Царевича, тьфу ты, пропасть, у Груча деваху евойную слямзить. Деваха-то у него знатная: глазищи — во!, губищи — во!!, все, что ниже шеи, вообще — ВО!!! За счет нее мы свой генофонд и поправим".

Сказано — сделано. Слямзили-таки у Груча зазнобу его неноглядную. Заперли в темницу темную, глядят — не нарадуются. А некоторые уже лапы свои поганые потирают и в душ без очереди норовят...

Не смог Груч стерпеть такого к себе неуважения и непочтения. Отправился он любимую свою выручать и нежить к порядку приучать. А так кок умишком парня боги обделили, то все за него придется делать нам...

Вот и испанской народной сказке конец, а кто слушал, тот слушает дальше.

Руби, коса, пока роса

Grouch — аркада с изрядной долей файтинга. Вид от третьего лица. Но камера не очень жестко привязана к персонажу, и с помощью мышки вы сможете заставить ее принять наиболее удобоваримый ракурс.

В игре все просто и прямолинейно, как в самом банальном платформере, перенесенном на трехмерные рельсы. Раскачивающиеся каменные глыбы, грозящие размазать главного героя по полу, платформы, по которым предстоит скакать, камнепады и прочие типично аркадные штучки.

Однако от прочих аркад игру отличает одна маленькая, но принципиальная особенность. В Grouch надо часто и много рубиться. "Эка невидаль, — скажет умудренный опытом читатель. — Практически в каждой аркаде главному герою необходимо тем или иным способом уничтожать превосходящие силы противника. А уж каким способом — прыжком ему на голову или прокалыванием мечом, — не суть важно". Так-то оно так, да в Grouch не так.

Аркада

ИЗДАТЕЛЬ
Dinamic Multimedia
www.dinamic.com
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит
www.russobit-m.ru
РАЗРАБОТЧИК
Revistronic
www.revistronic.com

НЕОБХОДИМО PII-266, 32Mb, 3D уск.

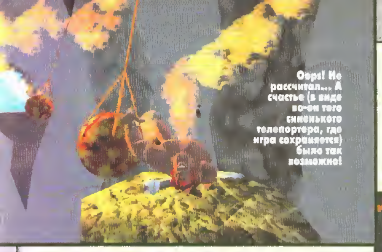
ЖЕЛАТЕЛЬНО PII-350, 64Mb

МУЛЬТИПЛЕЕР НЕТ

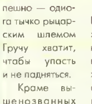
ПОХОЖЕСТЬ Prince of Persia 3D

www.revistronic.com/English/Juegos/Grouch/Grouch.htm

КОЛИЧЕСТВО CD 1



Oops! Не рассчитал... А счастье (в виде во-он того синенького телепортера, где игра сохраняется) было так возможно!



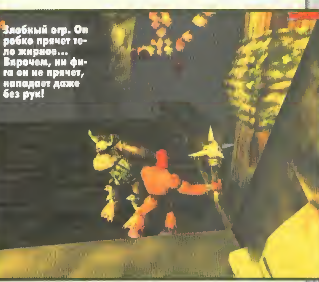
Баталии в Grauch чем-то напоминают битвы в горячем испанском Severance: Blade of Darkness. "Чем-то" — это количеством проливаемой крови и органов и тканей невинно убиенных монстров, живописно разбросанных по округе. Разумеется, развитой боевой система в Grauch ни к чему. Ударов наш герой знает много — один. Блоков нет. Стрейф есть, но пока ваш подопечный размахивает мечом (топором, булавой, дубиной, секирой), о всяких телодвижениях, кроме поворотов вокруг вертикальной оси, можно забыть.

Кстати, о различиях между Гручем и монстрами. Разница в их IQ оказалась шириной в Ла-Манш, и все, чего не умеет делать Груч, превосходно выполняют монстры. Поэтому драки даже с самыми слабыми из них, с орками, превращаются в затяжные баталии, которые подчас заканчиваются отнюдь не в вашу пользу. Конечно, трех-четырех метких ударов мечом любому орку будет вполне достаточно, чтобы он успокоился навеки, но вы попробуйте еще по этому орку попадите — они мечутся, как сумасшедшие, и все время норовят зайти со спины.

Рыцари и огры более прямолинейны — прут напролом, но расправиться с ними не легче. Даже оставшись без обеих рук, они продолжают нападать, причем весьма успешно — одного тычка рыцарским шлемом Гручу хватит, чтобы упасть и не подняться.

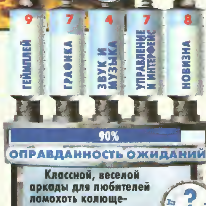
Кроме вышеназванных тварей в игре были замечены: зомби, пещерные медведи, снежные люди, нечто, похожее на Матку из "Чужих", и прочая нежить. Кстати, из расчлененных тварей выпадают всякие полезности (колбочки с магическим зельем, добавляющим жизней, сил и т.п.), а по уровням разбросаны бонусы жизней в виде сердечек.

Из отрубленных рук монстров также выпадают различные колюще-режущие предметы, так что ваш герой, вначале вооруженный лишь мечом, к финалу становится ходячепрыгающим арсеналом холодного оружия.



Злобный огр. Он робко прячет тело жирное... Впрочем, ни фига он не прячет, нападает даже без рук!

Уровни задизайнены очень правильно. После долгой продолжительной битвы Груча ждет обыкновенное аркадное приключение — вроде прыжков по платформам, затем вновь драка и т.д. Так что достаточно напряженные моменты чередуются с относительно спокойными. Впрочем, девиз разработчиков все равно остается актуальным: *"Если вы собрались отдохнуть — эта игра не для вас!"*



Рейтинг: 7,5

Геймплей	Графика	Звук и музыка	Управление и интерфейс	Новизна
9	7	4	7	8

90% Оправданность ожиданий

Классной, веселой аркады для любителей помахать колюще-режущим оружием.

Дождались?

Что такое хорошо и что такое плохо

Графика в Grouch априорно мультяшная, а играть прикольно, и технические мелочи типа нехватки полигонов в монстрах и деталях интерьера после первой же отрубленной ноги мигом перестают беспокоить. К тому же анимация персонажей вызывает аплодисменты, переходящие в овацию. Очень естественная, очень живая и очень смешная.

Закрытые пространства чередуются с открытыми, хорошая погода — с плохой... Динамическое освещение, след от оружия, туман и прочие вкусности также на месте. Кровь льется на землю потоками. Впрочем, ее можно отключить.

А звука вот мало. Очень мало. Музыкальные темы динамически изменяются в зависимости от происходящего на экране, но, кроме звона оружия и редких охов и эхов самого Груча, послушать больше нечего.

Груч не моет сковородок!

В общем, у разработчиков все получилось. Получилась веселая, стильная и горячая аркада с необычным геймплеем и эротичным героем. Мальчишки и девчонки, а также их родители разной степени престарелости готовы сражаться за любовь Груча до последней конечности!

Кто сказал, что у монстра — четыре ноги? ■



Шторм (Echelon)

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

«Шторм» – одна из самых амбициозных и раскрученных на Западе отечественных игр. Его показывали на *BBC*, а великолепными скриншотами украшали себя ведущие онлайновые издания. Российская рекламная кампания не кусала геймеров за пятки, а лишь умеренно щелкала по носу. Особой нужды в дополнительном подогреве интереса не было.

Как и всякий крупный российский проект, его ждали.

Всегда поражался храбрости вражеского AI – вместо того, чтобы уклониться с прямого курса от выпущенной мною ракеты, он продолжает атаковать в лоб. А эффекты хороши.

У мыши четыре ноги

«Шторм» — это летный симулятор. Под этим термином я подразумеваю совсем не то, что имеют в виду, когда говорят про Wing Commander. «Шторм» — симулятор. Самый настоящий. Может ли быть симулятор в sci-fi? Как можно симулировать то, чего нет? Не знаю, не спрашивайте. Но это факт: «Шторм» — симулятор. Как иначе назвать игру, где доставка себя к цели миссии может занять полчаса (и столько же — возвращение), где полет превращается в целое искусство (об этом ниже), а жизнь обрывается сразу после первой ударившей в корпус ракеты?

Полеты и воздушные бои окажутся весьма сложны, если вы забыли купить джойстик. Дуэт "мышь плюс клавиатура" проигрывает ему по всем параметрам, ибо в бою против стремительно действующего AI предоставляет куда меньшую свободу для маневра. Столь широко разрекламированная возможность управления мышкой (помнится, был разговор об уникальной технологии) затрудняет прохождение и без того трудных миссий. Хотя, конечно, в отсутствие джойстика придется смириться и с уникальной технологией, и даже, после определенной практики, начать сносно летать.

50x50

Дизайн миссий оставляет крайне противоречивые впечатления. Видимо привлечение разработчиками сторонних строителей уровней оказалось ошибкой, ибо большую часть заданий вряд ли

Если у этой земли и есть край, то его никто не видел... Полет может быть бесконечным.

Правильная попса

Сегодняшний игровой рынок завален тысячами игр sci-fi тематики, и все они с одинаковыми предысториями. Благодаря чему любой сюжет, где звучит слово «инопланетянин» или «портал», заранее причисляется к попсе. С этим бесполезно бороться, под это нужно подстраиваться и учитывать. Сейчас главное — не ядро сюжета, а его воплощение — то, насколько хорошо разработчики проработали вселенную своей игры и заставили геймера ощутить реальность происходящего.

«Шторм» в этом плане огорчил. С одной стороны, присутствует блестящий во всех отношениях вступительный ролик, рассказывающий об истории вселенной (очередная, но очень качественная байка про плохих пришельцев), а с другой — чуть ли не полное отсутствие этой вселенной в игре. Так что, как бы там не утверждали разработчики на обложке диска, «целого нового игрового мира» здесь нет. И это печально, ибо после просмотра прекрасной заставки возникает непреодолимое желание продолжить банкет.

Но банкет, увы, можно продолжить лишь с помощью собственного богатого воображения. Поскольку в игре нас встречает лишь одинокая планета, изрезанная каньонами, где две воющие стороны все время подстраивают друг другу гадости, преимущественно с использованием так называемых гравилетов.

Летный симулятор

РАЗРАБОТЧИК
"MADия"
www.storm.ru
ИЗДАТЕЛЬ
"Бука"
www.buka.ru

НЕОБХОДИМО
PII-300, 64Mb, Riva TNT 2

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, лок. сеть

ПОХОЖЕСТЬ
Аналогов нет
www.storm.ru

ЖЕЛАТЕЛЬНО
PIII-700, 256Mb, GeForce 2

КОЛИЧЕСТВО CD
1



можно назвать увлекательными — как в плане структуры ландшафта, так и в плане оригинальности. Миссии утомляют похожестью: защищать свою базу, атаковать вражескую, защищать свой корабль, уничтожить вражеские корабли и т.п. Притом никакого развития сюжета в них не наблюдается — просто отдельные битвы, склеенные общими словами типа «после очередной победы мы продвигаемся туда-то, чтобы надрать задницу еще одному отряду *велионцев*!».

Но не все так плохо — и в толпе статистов попадаются истинные таланты. Взять хотя бы первую миссию: промчаться на полной скорости по каньону, не вылетая из него, когда на хвосте висят два борзо атакующих истребителя противника, а затем стремительно выйти из него, тут же попасть под прицел вражеского ПВО и увернуться от запущенной ракеты...

Или, скажем, полуночный рейд звеном тяжелых бомбардировщиков в тыл врага под носом у оборонительных сооружений, с целью уничтожить электростанцию, да без всякой поддержки... Складывается ощущение, что разработчики сами сделали некоторое количество ключевых миссий (там, где прослеживается видение общего сюжета), а сторонним мэпмейкером поручили наклепать дополнительных с целью увеличить общее количество часов геймплея. Впрочем, не думайте, что они легко проходятся — даже самая рутинная миссия потребует по крайней мере пятикратного переигрывания и высокого пилотного мастерства.

Или ас, или пропал

Полет в «Шторме» — это нечто! Хочется исходить рекламными слоганами типа "подобного не было еще нигде!". За это «Шторм» можно любить, простить ему все недостатки и возвести памятник разработчикам. Передать на словах сложно, лучше попробовать самому. Корабль невероятно чутко реагирует на каждое движение игрока, сверяясь с внутриигровой физикой и не прощая даже малейших ошибок (особенно на сложности «хардкор»); великолепное, непередаваемое ощущение скорости полета по каньону в метре над землей со скоростью в 800 км/ч и головокружительные виражи с разворотом на 180 градусов! Только добудьте, добудьте нормальный джойстик. И не забывайте, что в процессе игры придется периодически менять гравилеты, переходя от легких и подвижных машин к бронированным и неповоротливым. Это значит — каждый раз новые ощущения и новая ступень мастерства.

Бой — еще большее искусство, чем полет, ибо нужно не только не разбиться о землю или всадить ракету/очередь точно в корму какому-нибудь велионцу, но и выжить самому, уклоняясь от огня ПВО и ракет/очередей какого-нибудь развернувшегося на 180 велионца. Словом, срочно развивайте в себе летчика-аса широкого профиля, иначе вам просто нечего делать в этой игре.



Попался, голубчик! Только б не врезаться в тебя...

Штормит?

На стадии разработки «Шторм» прославился за счет своей графики. Сейчас оно впечатляет уже чуть меньше — раньше это был лидер, теперь просто высокий мировой уровень. Хотя, несомненно, полюбоваться есть чем. Взять хотя бы гравилет, парящий над водой — чистая кинематография! Или посмотреть, как, вспыхивая предсмертным огнем, разлетаются на мелкие осколки вражеские истребители... А модели техники потрясающей детализации, и эти чудесные города! Модель повреждения также достойна всяких похвал — вражеский корабль можно разобрать буквально на куски, не уничтожая до поры центральную часть корпуса.

К сожалению, «Шторм», несмотря на масштабное тестирование, порадует нас некоторыми глюками из разряда самых назойливых — визуальных. Не повезло владельцам GeForce'ов, так как, включив поддержку своего любимого T&L, они смогут полюбоваться летающими дорогами и тонущими в горах истребителями. Впрочем, на "жыфорсе" свет клином не сошелся, и кроме того, существует такая вещь, как патч. Пока, правда, в перспективе.

Музыка, несмотря на то, что ее очень мало (меню и длинный начальный ролик) очень хороша; озвучка взрывов и выстрелов в норме, а вот переговоры в эфире надиктованы, такое ощущение, всего двумя голосами, женским и мужским. Причем последний явно доминирует, говоря тремя разными интонациями (вроде как разные пилоты), что сначала выглядит довольно гротескно, а потом начинает доставать.

▶▶ ▶▶ ▶▶

У «Шторма» есть неплохие шансы стать мультиплеерным хитом, особенно в клубах, где нивелируется недостаток игры с мышкой — нет мгновенно соображающего AI, а есть такие же игроки с такими же мышками и формальное всеобщее равенство. Да и количество игроков в 48 человек — не пустой звук, равно как и отличная сбалансированность разных типов гравилетов.

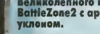
Но, конечно, сначала стоит освоить сингл. Атмосфера глобальной войны, сложенные действия эскадрилий и помощь наземной техники, ощущение реального боя заставляют забыть о просчетах с миссиями. "Шторм" увлекает, это несомненно. Питерцы сделали то, что хотели: настоящий симулятор машин, которые существуют лишь в их воображении.

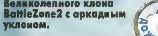
Вам осталось лишь взлететь. ■

РЕЙТИНГ МАНИИ 8,0

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
8	9	4	7	9

85% ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ





Великолепного клона BattleZone2 с аркадным уклоном.

ДОЖДАЛИСЬ



Андрей Верещагин aka Soldier (soldier@igromania.ru)

Hostile Waters

С тех пор как компания разработчиков Rage Software появилась на рынке, она не успела сделать еще ни одной плохой игры. Конек Rage — несложные по замыслу, но фантастически красивые по воплощению, сочные и зрелищные аркады. Вспомните ошеломляющий Incoming, вспомните динамичный Expendable.

Свежевышедший Hostile Waters тоже можно назвать проектом аркадной ориентации, хотя по жанру это экшен/стратегия. Как и предыдущие лейблы от Rage, он полон красоты и динамики.

Иллюзия мира

Война 2012 года была самым кровопролитной и разрушительной за всю историю человечества. Тогда погибли миллионы людей, еще больше было заражено страшными болезнями вследствие применения биологического оружия и облучения ударными дозами радиации. Многие государства, в том числе и наша родина, были стерты с лица земли.

Но проходят годы, и экологическая ситуация постепенно нормализуется. Человечество приходит к решению больше не устраивать междоусобиц — наступает мир. Почти все фабрики, заводы и подобные загрязняющие воздух сооружения разрушены, а те, что остались, используют специальные очистительные фильтры. Люди уничтожили оружие и перестали создавать военную технику. Повсюду растет зеленая травка, деревья, распустившиеся цветы, а в небе снова пролетают красивые птицы. Казалось бы, все чудесно и прекрасно, но...

Оказывается, все это время небольшая группировка мятежников вынашивала коварные планы. Ее организаторы раздобыли где-то оружие (наверное, на свалке подобрали) и, тихонько устроившись на островах Тихого океана, выстроили военные базы, технику и принялись угрожать остальным людям и требовать их подчинения. А люди-то все — мирные, откуда им взять средства для обороны?

Ответ вскоре нашелся. Со дна того же Тихого океана был поднят огромный военный крейсер, потопленный во время войны. Его назвали *"Антеус"*. Оказалось, что он находится не в таком уж и критическом состоянии, и после необходимой почин-

Скопление разноцветных точек на радаре позволяет ориентироваться в текущей оперативной обстановке.

ки корабль снова спустили на воду. На него поместили свежепостроенные вертолеты, танки, скрабы (аналог "харвестера" из Dune 2) и прочую технику. Поскольку профессиональных военных на Земле практически не осталось, все эти машины решено было снабдить необычными чипами (*Soulcatcher*), содержащими души умерших во время войны 2012 года бойцов. Чипы заменяли живого пилота.



А елки все же спрайтовые... но зато какие эффекты!

Вы назначены капитаном "Антеуса", призванного сокрушить планы злонамеренных островитян и восстановить былой мир.

Hostile Waters как стратегия

Hostile Waters — это в первую очередь интересная стратегия в реальном времени. Как известно, любая RTS начинается со строительства. Вот и здесь нам предлагается сначала соорудить на своем корабле несколько боевых машин, чтобы затем пустить в бой.

Action/Strategy

ИЗДАТЕЛЬ Interplay www.interplay.com

РАЗРАБОТЧИК Rage Software www.rage.com

НЕОБХОДИМО PII-300, 64Mb, 3D уск.

ЖЕЛАТЕЛЬНО PII-600, 128Mb, GeForce2

МУЛЬТИПЛЕЕР НЕТ

ПОХОЖЕСТЬ BattleZone 2, Uprising 2

www.antaeusrising.com

КОЛИЧЕСТВО CD 1

Военную технику можно оборудовать Soulcatcher'ами или же побыть пилотом самому (об экшеновой части позже). Soulcatcher'ы присутствуют в ассортименте, соответственно, всегда есть возможность выбрать, кого из умерших солдат "посадить в кабину" того же вертолета. Причем каждый из них по-своему уникален и даже имеет свою биографию. К примеру, персонаж по имени *Рэнсом*, героически погибший за три дня до окончания предыдущей войны, предпочитает пользоваться воздушными средствами передвижения и атаки и делает это просто великолепно.

Ваши подопечные могут приобретать награды, повышая свое воинское звание и умение. Блестящие медальки нужно заработать упорным трудом, а именно — уничтожением большого количества врагов.

Установив в машину волшебный Soulcatcher, остается снабдить ее необходимым оборудованием (например, различными пушками). По окончании процесса сборки юнит становится полностью пригодным к ведению активных боевых действий, сбору энергии (единственного ресурса в игре), транспортировки и прочего — в зависимости от своего основного предназначения.

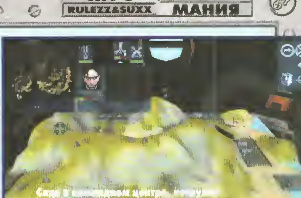
Управлять войском мы можем как находясь у себя в командном пункте (тыкая в исчерченный сеткой ландшафт на тактической карте местности), так и с использованием волочащейся за юнитами камеры. Первый вариант удобней, так как из КП видна практически вся местность и все юниты, тогда как второй дает меньше возможностей.

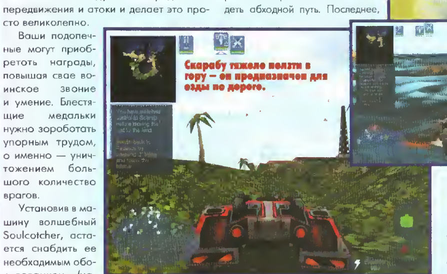
Каждому воину можно отдать вплоть до десяти приказаний, которые будут выполнены сразу после выхода из командного пункта. Вариантов команд масса: от обычной атаки до сопровождения и охраны какого-нибудь скараба.

Миссии могут похвалиться разнообразием: отыскать потерпевший аварию вертолет и доставить его к "Антеусу" для последующей реконструкции, накопить определенное количество энергии, уничтожить вражеские нефтяные вышки, радары, военные постройки и пр.

Hostile Waters как экшен

Иногда требуется нечто большее, чем обычное командование войсками. Такие ситуацию возникают, например, в миссиях, когда система использования Soulcather'ов повреждена, или в тех случаях, когда тот же скараб не может проехать прямым путем к указанной вами точке, застряв где-нибудь между горами и напрочь отказываясь видеть обходной путь. Последнее, к сожалению, бывает нередко. Тогда вам лучше временно отказаться от услуг виртуального пилота и занять его место.





Скарабу тяжело ползти в гору — он предназначен для езды по дороге.

И тогда начинается чистой воды экшен — с выстрелами, атаками и крутыми виражами. Впрочем, последнее доступно не каждому юниту, так как управление тяжелым танком существенно отличается от контроля над легким и подвижным скарабом. И дело даже не только в скорости — возьмем хотя бы такую характеристику, как маневренность. Если первому, чтобы развернуться на девяносто градусов, нужно десять соток земли и столько же секунд драгоценного времени, то второй при умелом управлении водителя сможет сделать это на клочке земли величиной с пятирублевую монету всего за пару секунд. Иными словами, физическая модель здесь проявляет себя с лучшей стороны, и разъезжать на здешних средствах передвижения — одно удовольствие.

Кстати, за заслуги в области расстрела большого количества врагов вам также вешают на шее бесценную медальку. Мелочь, но приятно.

По танку вдарила

Насколько увлекает Hostile Waters в плане геймплея, настолько же впечатляет ее графика. Динамическая смена времени суток и погоды смотрятся просто великолепно на фоне красивых ландшафтов (к сожалению, не слишком разнообразных), порхающих целыми стаями птиц и прозрачного, иногда спокойного, а иногда и бушующего моря. Причем мы сможем наблюдать заход и восход солнца, а переход между светлым и темным временем суток здесь почти такой же плавный и естественный, как и в реальной жизни. Оставили хорошее впечатление и модели, особенно модели виртуальных актеров-людей в созданных на движке роликах. Нельзя сказать, что графика в Hostile Waters находится на запредельной высоте, но своей оценки в девять баллов вполне заслуживает.

Rage верна себе

Hostile Waters можно без лишних колебаний отнести к разряду классных игр. И этому есть достаточное число причин: удавшийся во всех отношениях микс жанров экшен и стратегии, интересный сюжет и великолепная графика.

Rage, в общем-то, лишь продолжает традицию. ■

Рейтинг "Мании": 8,5

Геймплей	Графика	Звук и музыка	Управление и интерфейс	Новизна
8	9	7	8	6

Оправданность ожиданий: 90%

Дождались? Великолепного клона BattleZone2 с аркадным уклоном.



Антон Голицин (liebertosha@hotbox.ru)

Star Wars Episode I: Battle for Naboo

Джа-Джа Бинкс маздай!!
Фраза, произнесенная на выходе из кинотеатра

Наш сегодняшний пациент является непосредственным наследником и продолжателем некогда славного дела лукасартовской леталки Rogue Squadron. Помните: садимся в крафт, стремительно несемся по каньонам, пиф-паф, радуемся ощущению скорости и плюем на неглубокую перспективу? Не играли в RS — вспомните любую аркадно-полетную стрелялку и представьте, что ее делали под патронажем Джорджа Лукаса. Представили? Ну вот, Bottle for Naboo — оно самое и есть.

У пиф-паф есть мотивация

Думою, первый эпизод "Звездных Войн" смотрели все, поэтому не буду остоновливоться но описонии всех событий фильма, о сконцентрируюсь но главном.

Торговоя Федероция, воспользовавшись раздраем в Республиконском сеноте и понукаемая к действиям тоинственным Лордом Сито, организовала военное вторжение но планету Набу, решив присвоить все ее ресурсы.

Единственной нодеждой миролюбивых нородов Набу стали *Оби-Ван*, юный *Анокин Скайуокер*, королева *Амидала*, предстовитель одного из местных нарадов кретиноподобный *Джа-Джа Бинкс* (must die!) и вы — лейтенант *Гэвин Сайкс* со своими добровольцами из Королевских Войск Безопосности.

"Нинтенды" нападают эскадронами

Для тех, кто когда-то играл в Rague Squadran, игра покажется знокомой с первых секунд. С тех замечательных времен моло что изменилось.

Разве что крафты (а их в игре аж семь штук — от высакоскоростного легкого мотоцикла *Heavy STAP* до космических бамбардиравщиков и корабля Торговой Федерации) не очень охотно отрываются от земли. Они порят но небольшой высате, и лишь в космических миссиях понятие "высото" теряет смысл, а мы упироемся носом в звезды.

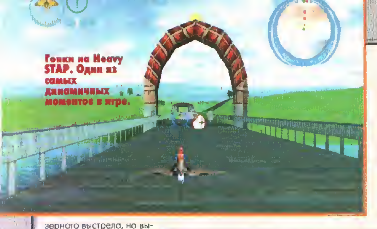
Летото порозительно легко уничтожаются. Достоточно одного-двух точных пoподоний или одного-двух столкновений... И вот тебе, Гэвин Сайкс, и Юрьев день. Однако "во имя Бaлoнса" ((C) The Longest Journey) и врожины не из кремня сделаны: дроидом хватает одного точного ло-

Аркада

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
LucasArts
www.lucasarts.com

НЕОБХОДИМО	ЖЕЛАТЕЛЬНО
PII-266, 64 Mb, 3D уск.	PII-400, 128Mb

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ
ПОХОЖЕСТЬ: Star Wars: Rogue Squadron 3D
www.lucasarts.com/products/naboo
КОЛИЧЕСТВО: 1



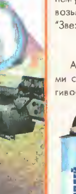
Гонки на Heavy STAP. Один из самых динамичных моментов в игре.

Основная причина того, что BoN не прославится среди PC-геймеров, состоит в ее неблагородном происхождении: отец ее — телевизор, а мать — Nintendo 64. Порт, который даже не позаботились переделать, забыв простой принцип: что на N64 хорошо, то на PC — смерть. Прежде всего забывчивость отразилось на графике. Фигура, скажем, пилота аккуратно склеено из трех-пяти пересекающихся плоскостей. Почти таким же образом выполнена и растительность, скудно покрывающая ландшафт. Ландшафт, кстати, тоже не Шишкин рисовал, а взрывы штамповали, видимо, в виндовском Point'е.

Звуковые волны, рождаемые игрой, вполне достойны того, чтобы доноситься из хриплого динамика какого-нибудь "Рубина" или "Рекорда" 80-го года выпуска, но слушать их через мощные ямаховские колонки просто жаль. Суррраунда никакого, ракеты за спиной не летают, взрывы в левом верхнем углу не бабахают. Ну что с "Нинтенды" возьмешь? Разве что фирменную тему "Звездных Войн" приставка вытягивает.

зерного выстрела, на вынести таким образом дроидеков (помните, такие маленькие, передвигаются методом качения и окружают себя силовым полем?) уже не получится — для начала придется рознести силовое поле, а уж затем... Впрочем, им хватает одной ракеты. Кстати, ракет у нас ограниченное количество — поэтому к выстрелам неплохо бы подключить мозги. Как и в любой аркаде такого рода, в BoN присутствует система бонусов, практически идентичная таковой в Rogue Squadron.





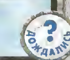
Содержание миссий тоже смахивает на эскадрановское, с небольшой поправкой: "эскортировочных" миссий меньше, нежели миссий по спасению "хороших" от "плохих". Играть то скучно, то весело — в зависимости от концентрации противника на единицу площади. Но если смотреть глобально, по геймплею BoN ничем не выделяется из сонма "летолок", и если вы не впадете в эпилептический восторг при виде желтых букв, склодывающихся в уползающее "В далекой-далекой галактике...", то температура ваших отношений с игрой не поднимется выше комнатной

* * *

А Джордж "Звездные Войны" Лукас всеми силами вытягивает из наших карманов деньги. И куда ему столько? Уже давно купил бы себе ранчо и разводил буренок. А то все "Набу" да "Набу"...

Так и хочется дополнить это слово одной емкой буквой. ■

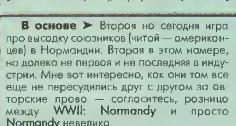




Ведущий рубрики: Антон Логвинов (ail@dubna.ru)

КРАТКИЕ ОБЗОРЫ

Normandy



Жанр: Wargame ● **Издатель:** LambSoft ● **Разработчик:** LambSoft ● **Похожесть:** ● **Системные требования:** P100(P200), 16(32)Mb ● **Мультиплеер:** Вдвоем но одном компьютере ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Второя но сегодня игра про высодку союзников (читой — омериконцев) в Нормандии. Втарая в этом намере, но долеко не первоя и не последняя в индустрии. Мне вот интересно, кок они том все еще не пересудились друг с другом за овторские прово — соглоситесь, розницо между WWII: Normandy и просто Normandy невелико.

Как играть ➤ Представьте себе сомый идиатский, уродливый, неинтересный wargame, прибовьте к нему сомую идиотскую, уродливую, неинтересную RTS и вы получите лишь приблизительное предстовление а Normandy. Доже как-то мягка получилось...

Rulez ➤ Он где-та там... отсюдо не видать.

Suxxx ➤ Все. Грофика — ну, в славные времена 286х мошин токого не было, но что-то очень близкое (видимо, 16-битный цвет и розрешение 640x480 — единственные отличия). Интерфейс — он даже не для хардкорщиков, он вообще непонятно для кого. Кок в нем разбираются розработчики — тоже зогодко. Кок ани его придумоли, да так чтоб роботал — еще большоя зогадко. Но самоя большая загадка — это сам интерфейс. На его изучение уйдет не чос и не два — был бы мотив.

Музыки нет. Как собственно и всего остального.

Что еще ➤ Wors, wars never chonge... кок и игры по ним.



286

ДОЖДАЛИСЬ? Даешь игру на тему Перл-Харбор!

Europa Universalis

Жанр: Wargame ● **Издатель:** Paradox Entertainment ● **Разработчик:** Paradox Entertainment
Похожесть: Risk, Defender of the Crown ● **Системные требования:** P200(PII-450), 16(32)Mb
Мультиплеер: Локальноя сеть, Интернет ● **Сколько CD:** Один

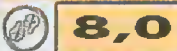
В основе ➤ Одноименный ностольник, придумоиный во Фронции Филиппам Тибо. Игра охватывает временной отрезак в триста лет, от Эпохи Великих Географических Открытий и в частности открытия Калумбом Америки (1492) до Французской Револююции (1792).

Как играть ➤ Игроку предстоит возглавить одну из европейских держов и провести ее через огонь, воду и медные трубы истории. Экономика, дипломотия, войны и необходимость калонизации новых земель обрушатся на игрока срозу по прибытии. Что интересно, в игре заложены проктически все исторические события, произошедшие с кождой из европейских строн, но они в равной степени могут случиться, а могут и пройти мимо донной компонии.

Rulezzz ➤ Высокое качество исполнения. Несмотря на громоздкость

Sux ➤ Игро не для всех.

Что еще ➤ В игре нет США. Американцы на это обиделись, и разработчик не может найти там издотеля. Ну что поделоешь — не объяснять же, что когда Иван Грозный Казань брал, на месте их Вашингтона индейцы беголи...



8,0

ДОЖДАЛИСЬ? Отличнейшоя вещь для поклонников исторических игр. Возможно, в следующем номере дадим подробную рецензию.

The Sims House Party



Жанр: Sims ● **Издатель:** Electronic Arts ● **Разработчик:** Maxis ● **Похожесть:** The Sims
Системные требования: P200(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск., The Sims ● **Мультиплеер:** Нет
Сколько CD: Один

В основе ➤ Феноменальные The Sims, которые уже обзовелись одним одд-оном — The Sims Livin' Large, и жадный до чужого кошелька разработчик (или издатель?), который выпустил второй одд-он — House Party.

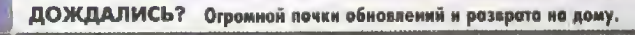
Как играть ➤ До все так же. Воспитываем своего симо, который не в состоянии самостоятельно убрать еду со столо и вынести мусор, не говоря уж о токой вещи, кок носки сомому постироть. Нонимоемся на роботу, обустроиваем дом и ждем, поко нош подопечный стонет благополучным жителем строны симсов и зовадет много знокомых среди себе подобных, а потом... а потом и пригодится этот одд-он, ток кок ничего, кроме огромного количества предметов для устроения межквортальной бесиловки (у омериконцев это нозывоется умным словом "поти" — вечеринка) у себя но дому, он не несет. Вот так и симаем.

Rulez ➤ Больше тысячи всевозможных добовок — эта не шутки. В их числе: NPC, обои, гарнитуры, тойлы для пола (преимуществнна светящиеся — для собонтуйчиков) и многое другое.

Sux ➤ Кроме предметов, нет никаких изменений, о это уже просто нагло, учитывая, что одд-он этот продается па цене лишь на $5 доллоров ниже оригинальной игры.

Что еще ➤ Прежде чем купить, подумойте, нужны ли вам эти вечеринки?

НА ВКУС И ЦВЕТ



ДОЖДАЛИСЬ? Огромной почки обновлений и розврата но дому.

ЗЕМЛЯ 2150

ДЕТИ СЕЛЕНЫ

На **транспортном заводе** производятся все средства передвижения – как наземные, так и воздушные, как гражданские, так и военные. Завод не только обладает собственным источником электроснабжения, но и располагает специально предусмотренными конструкцией местами для установки защитных орудий, так что даже внезапные атаки легких подразделений противника большой опасности не представляют. Хорошая штука.

Тягачи «Тайга»: в мирное время эти подразделения использовались на лесозаготовках, однако теперь они переоснащены для перевозки энергоруды. Мощные энергоустановки «Тайги» позволяют монтировать на нее и дополнительное оборудование: радары, ремонтные установки и даже лазерное оружие. В хозяйстве пригодится.

Командный пункт, сердце любой военной базы: сюда поступает вся оперативная информация о ходе военных действий и о состоянии производства. Здание, которое ни в коем случае не должно быть захвачено противником. Отступать некуда.

Склад боеприпасов, важнейший стратегический объект: здесь хранится аммуниция для всех войск и оборонных сооружений. Непосредственно на поле боя ее доставляют специальные воздушные подразделений, для чего к складу пристроены несколько посадочных площадок. В то время как этот способ гарантирует вам оперативность пополнения боезапасов, он делает невозможным доставку аммуниции войскам, находящимся в туннелях под землей. А что поделать.

Оружейный завод: именно здесь происходит сборка и оснащение новых боевых подразделений. Защитная система завода оставляет желать много лучшего, поэтому он надежно укрыт в самом сердце базы.



Посадочные площадки, расположенные рядом со складом боеприпасов: позволяют вертолетам самостоятельно пополнять боезапас.

Тяжело бронированный вертолет **«Гром»** предназначенный для проведения специальных операций: способен нести как бомбы, так ракеты, что превращает его в настоящую машину смерти. Кроме того, на «Гром» может быть установлен и специальный подъемный механизм, предназначенный для транспортировки контейнеров с полезными ископаемыми.

Защитная стена: способная выдержать многочисленные прямые попадания даже самого мощного из известных науке видов оружия, эта конструкция является основным средством защиты жизненно важных объектов любой военной базы. Однако зачастую недостаточно просто остановить врага – надо его уничтожить. Для этого на базе существуют специальные оборонные сооружения – например, монтирующаяся прямо в стену «Цитадель». Враг не пройдет. И не проползет.

Вертолеты **«Раскат»**, основа военно-воздушных сил Евроальянса: лучшие вертолеты сопровождения. Дополнительная броня позволяет им выдерживать прямое попадание ракеты класса земля-воздух, однако значительно снижает маневренность и скорость, делая их непригодными для разведывательных рейдов. Эта конкретная модификация «Раската» укомплектована ракетными установками, что позволяет им не только поддерживать огнем наступающие войска, но и прикрывать их от возможной атаки с воздуха.

«Памир» создан учёными на основе чертежей старых танков XX-го века, улучшенных передовыми технологиями XXII-го. Танки стали более подвижными, нисколько не потеряв в огневой мощи. Улучшенная броня и повышенная проходимость позволяет использовать «Памиры» в самых горячих точках для решения самых сложных боевых задач. Все гениальное просто.

105мм пушки, установленные на танках типа «Памир»: простая, но чертовски мощная конструкция, незаменимая для ударных бронетанковых группировок Евроальянса. Остановить клин «Памиров», оборудованных такими пушками, весьма и весьма трудно – особенно если их прикрывают с воздуха вертолеты.

Прожекторы входят в стандартную комплектацию всех военных и гражданских подразделений. Кроме того, прожекторы установлены постройках всех типов. Снегопады и метеоритные дожди, непроглядная темень и обманчивый утренний туман являются важнейшей частью тактических операций – под покровом ночи вы можете незаметно подкрасться к базе противника или провести диверсию. Однако учтите, что в темноте зачастую сложно отличить друга от врага – но уж если стрелять, то наверняка.



"2150 ВОЙНА МИРОВ"



"2150 ДЕТИ СЕЛЕНЫ"

Majesty: The Northern Expansion

Жанр: Стратегия ● **Издатель:** Infogrames ● **Разработчик:** Cyberlore Studios ● **Похожесть:** Majesty
Системные требования: PII-400(PII-450), 32(64)Mb ● **Мультиплеер:** Модем, Локальная сеть
Сколько CD: Один

В основе ➤ Majesty. По-прежнему уникальная стратегия, не родившая еще ни одного клона. Зато родившая адд-он..

Как играть ➤ Как в оригинальный Majesty. Это сейчас принято называть "indirect-control", то бишь "непрямое управление". Для тех, кто в танке: суть в том, что игрок не может командовать юнитами напрямую, а может только помочь им принять решение сходить туда-то и замочить того-то. Как помочь? Например, пятизначным гонораром. Где взять деньги? Развивать королевство, увеличивая число жителей, которые платят налоги; строить рынки, гостиницы и им подобные здания, где герои будут оставлять свои деньги, и в таком духе.

Rulezzz ➤ Геймплей сносит крышу вплоть до полного отъезда. Графика хоть и спрайтовая, но все еще хорошо смотрится. Несколько интересных нововведений, например, *Magic Bazaar*, где герои могут закупиться ценными заклинаниями, или *Sorcerer's Abode* — дом старого (но очень сильного) мага, который дает очень мощные заклинания. Появилась возможность строить запасные замки, посольства и многое другое.

Sux ➤ По-прежнему игра на один раз.

Что еще ➤ Ждем продолжения.

8,0 ДОЖДАЛИСЬ? **Именно! Пара приятных вечеров, пока не пройдете, обеспечена.**

3D Scooter Racing



Жанр: Гонки на самокатах ● **Издатель:** Electronic Arts ● **Разработчик:** Pontero Entertainment
Похожесть: Tony Hawks Pro Skeeter ● **Системные требования:** PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ В Европе и Америке живет куча безбашенных представителей общества, которые спят и видят, как бы им поскорее в гипсе очутиться. И невожно, через какое место: полеты на скейте, бэйсинговые прыжки или кульбиты на скутере. Довольно много игр посвящено экстремальным видом спорта, но успеха на моей памяти добилась только одна — Tony Hawks Pro Skeeter. Ее лавры снятся многим, и ребята из Pontero в их числе.

Как играть ➤ Просто: выбираем трассу и — вперед на скоростной заезд по шоссе с препятствиями. Главное — правильно войти в поворот и вовремя перепрыгнуть препятствие. В прыжке наш подопечный может выделывать со своим самокатом всякие фокусы.

Rulez ➤ В необычности ощущений.

Suxxxxxx ➤ Первое, что бросается в глаза — нулевая физика. Наши самокатчики так прыгают на своих двухколесных агрегатах, что им не экстримом заниматься, а в олимпиадах побеждать. От поведения в полете мало что зависит — делай чего хочешь, все ровно приземлишься ровно. Скорость сбрасывается и набирается по одному разработчикам понятному закону. Графика — ничего особенного, если говорить мягко. Геймплей экстремально однообразен.

Что еще ➤ Сдается мне, скоро и с парашютом прыгать будем.

3,5 ДОЖДАЛИСЬ? **Пусть сами "пантеры" и катаются на своих самокатах!**

Adventure Pinball: Forgotten Island



Жанр: Пинболл ● **Издатель:** Electronic Arts ● **Разработчик:** Digital Extremes
Похожесть: Любой пинболл ● **Системные требования:** PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Все мы если не любим, то уж точно играли в пинболл. Это одна из вечных игр. Теперь представьте себе очень навороченный пинболл с огромным количеством анимации на каждое действие и тучей полей. Поместите все это в 3D с поправкой на движок Unreal Tournament.

Как играть ➤ Представьте, что я начал бы объяснять, как играть в тетрис..

Rulezzz ➤ Очень стильные и разнообразные арены, огромное количество камер на них (игра грамотно меняет ракурс в то время, когда шар проходит определенные точки поля), куча приколов, приятные эффекты (движок-то ого-го!) и многое другое (даже физика есть). Еще данный пинболл отличает присутствие сюжета (!). Он простой и описанию здесь не подлежит, но все же сам факт радует.

Sux ➤ Как долго вы играли в один и тот же пинболл?

Что еще ➤ Ну что, господа мэпмейкеры, готовы приступить к изготовлению пинбольных карт?

7,5 ДОЖДАЛИСЬ? **Первого пинболла, который тормозит на PII-300.**



Times of Conflict

Жанр: Глобальная тактическая стратегия ● **Издатель:** Microids ● **Разработчик:** Eugen Systems
Похожесть: : Defender of the Crown, War of the Worlds ● **Системные требования:** PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Попытка воссоздать систему древнего Defender of the Crown в футуристической вселенной и смешать ее с RTS. В 1998 уже была такая попытка — называлась War of the Worlds, получила хорошую прессу и была очень быстро забыта — несмотря на праздвование столетия одноименного романа Герберта Уэллса.

Как играть ➤ Существуют три противоборствующие группировки и большая карта планеты, на которой они противоборствуют. За каждую из сторон — главный герой, который представляет игрока. Есть подразделения, которые можно двигать по карте, дабы завоевывать и осваивать новые сектора. Подразделения нужно пополнять. То же самое делает и противник. Рано или поздно начинается война, территории переходят их рук в руки и жизнь в целом кипит. У главного героя имеются напарники и близкие друзья, которые являются командирами подразделений. За счет разговоров с ними развивается хитрый политический сюжет.

Rulezz ➤ Сама концепция. Именно такой должна быть стратегия. Не тупое выполнение миссий, а глобальная война.

Sux ➤ Больше всего огорчают убогий интерфейс и откровенно устаревшая графика. Если в интерфейсе все-таки можно разобраться (хоть через полгода, но все же можно), то с такой отвратительной графикой смириться сложно, и это напрочь убивает игру.

Что еще ➤ Жалко, что игра не удалась.

6,0

ДОЖДАЛИСЬ? Хардкорщики могут попробовать, остальным — по желанию.

Shark!: Hunting the Great White

Жанр: Охота ● **Издатель:** MacSoft ● **Разработчик:** SCS Software
Похожесть: Deer Hunter ● **Системные требования:** PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один



В основе ➤ Порядком надоевший жанр охоты. На этот раз охотимся на повелительниц морей — акул.

Как играть ➤ Получаем весточку о том, что том-то и там-то акулы мешают отдыхать/рыбачить добропорядочным налогоплательщикам, о потом — задание их уничтожить. Далее идем в магазин и покупаем подходящее снаряжение, ассортимент которого необычайно велик.

Удаленность акулы определяется громкостью сердцебиения (любопытно, кого: охотника или акулы?..). При появлении цели достаем гарпун и начинаем ее дразнить. Дождавшись скоростного заплыва зверюги в свою сторону с распахнутой челюстью, запускаем гарпун ей прямо в глаз. Если не откинет плавники сразу, достаем ножик и добиваем жертву.

Rulezzz ➤ Игра затягивает — еще ни один симулятор охоты так не увлекал. Хорошая симуляция подводного мира — туда-сюда снуют косяки рыб, ползают черепахи; колышутся водоросли..

Suxx ➤ Средняя графика несколько портит впечатление. Как и любой охотничий сим, быстро надоедает.

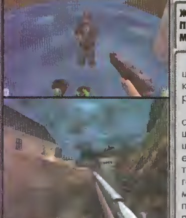
Что еще ➤ Странно, но при всем концептуальном родстве со всякими Deer Hunter и Carnivores игра очень своеобразна и обладает неким персональным шармом.

7,0

ДОЖДАЛИСЬ? Выдалась редкая возможность скоротать вечерок в компании акул.

WWII: Normandy

Жанр: 3D Action ● **Издатель:** Lith Tech ● **Разработчик:** Valusoft
Похожесть: Wolf 3D ● **Системные требования:** P200(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один



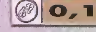
В основе ➤ Рядовой Ройан снова вышел на тропу войны, заручившись поддержкой движка Lith Tech 1.0 и грозной команды разработчиков.

Как играть ➤ Запускаем игру, смотрим на сверхпикселизованное меню и жмем на большую надпись "New Game" (они там все большие, потому что их всего три). Далее переживаем невразумительный скриптовый ролик и затем, увидев первые кадры, жмем *Esc* и тыкаем гипертрофированным курсором в *Quit*. Нет, можно, конечно же, побегать по АБСОЛЮТНО прямым уровням с квадратной архитектурой и пострелять сотню-другую не менее квадратных и косых, как девяностолетняя бабка, нацистов, но я надеюсь, что вы не станете этого делать.

Rulez ➤ Шутить изволите?

Suxxxxx ➤ Описан выше. Графика: да, LithTech 1.0 — не самый новый движок, но то, что сделали на его основе разработчики, даже рвотного рефлекса не вызывает (только смех). Уровни — сплошная канализационная труба с разными текстурами. Музыки нет, звуков — по минимуму. AI вообще отсутствует как класс; единственное, что умеет делать противник — выбегать под действием скрипта навстречу игроку и стрелять (иногда даже попадая!).

Что еще ➤ Немцы должны обидеться — так легко и в таком количестве их еще никто не валил.



0,1

ДОЖДАЛИСЬ? Еще недавно мы смеялись над Laser Arena. Смена пришла!



ДЕМОСЦЕНА — вчера и сегодня

or@NGE
orange@igromania.ru
Fast Shadow
alexshadow@mtu-net.ru

Часто вам приходилось сталкиваться с таким понятием, как «демо»? А с терминами тренер, кодер и демопати (конкурс демок)? Для многих эти понятия до сих пор остаются загадкой, и цель данной статьи — приоткрыть завесу тайны и популярно разъяснить, что же такое демо-сцена.

Так что же это такое — демо

Демо — это симбиоз из программного кода, музыки и графики. Грубо говоря, это 2D или 3D видеоролик. Принципиальная разница между демо и анимацией состоит в том, что в демо картинка, выводимая на экран, рендерится (переводится из цифрового кода в изображение) в реальном времени. Как следствие, демка занимает намного меньше места, чем заранее отрендеренный ролик. Размеры демок колеблются от 1 Mb (большинство старых дем) до 9-12 Mb (современные), в то время как ее длительность чаще всего превышает 5 минут, а разрешение составляет 1024x768 (это уже зависит от вашего процессора и видеокарты). Плюс шестнадцатибитный звук, 44Khz, stereo (а иногда даже и dolby surround). Понятно, что mpeg-video файл такой длительности и разрешения занимал бы несравненно больше места.

Даже если вы первый раз в жизни слышите про демо-сцену, это еще не значит, что вы никогда не сталкивались с демками. Сталкивались, и не раз. Например, заставка Unreal Tournament — типичная демка: 3D сцена (в данном случае — город), по которой перемещается камера, наличествует трехерная (что это такое, см. ниже) музыка... Все атрибуты налицо.

Взгляд в прошлое



Все началось приблизительно в 1986 году, если не раньше, с варез-групп — объединений, занимающихся добычей лицензионного софта, снятием с него защиты и последующим распространением на дискетах и через BBS. Готовая к употреблению взломанная программа называлась релизом (по аналогии с официальным релизом — выпуском в продажу — игр). То ли от переизбытка свободного времени, то ли из чисто эстетических соображений (последнее вероятнее) каждая уважающая себя варез-группа считала своим долгом к очередному своему релизу приложить очень маленький (обычно 0.5-4 kb) .exe или .com файлик, при запуске которого вы могли наблюдать какой-нибудь красивый визуальный эффект. Обычно кроме эффекта на экран выводилась и информация о группе, ее BBS и прочий пиар. Такая заставка называлась (до и до сих пор называется) интро.

Однако ввиду довольно ограниченных возможностей компьютеров тех времен реализовать что-то действительно стоящее и красивое было крайне сложно, и заставки были достаточно простые. В начале своего становления демо-сцена была Amiga-ориентированной. Демки писались в основном для этой платформы: графические возможности «Амиги» относительно других платформ были на очень высоком уровне (собственно, демы под Amiga пишут и сейчас, однако значительно меньше, чем раньше).

Со временем возможности программистов расширялись, демки совершенствовались, и наконец в начале 90-х демо-сцена стала отделяться от варез-сцены и постепенно перерождаться в самостоятельный вид компьютерного искусства. Основоположниками демо-сцены принято считать финскую группу Future Crew. И хотя с полной уверенностью нельзя утверждать, что именно ребята из FC написали первую в мире полноценную демку (демопати проходили уже в 1991-ом году), но они внесли очень большой вклад в развитие демо-сцены. В 1993 их легендарная дема «The second reality» стала победителем на легендарной демопати — Assembly. Конечно, если человек впервые увидит эту демку сейчас, в 2001 году, во времена Pentium 4 и GeForce 3, она его вряд ли впечатлит. Особенно если этот человек начал свое знакомство с компьютерами недавно.

И тем не менее, даже такого неискушенного человека приятно удивит синхронизация графики и музыки (в dolby surround, кстати), некоторые графические эффекты и общая концепция демки. А для оценки современных работ я бы предложил посмотреть 64 Kb интро «Fr-08: The Project». Эта программа представляет собой почти десятиминутный ролик, демонстрирующий различные футуристические ландшафты и сопровождающийся при этом очень качественной музыкой — смесью trance и jungle. И все это, подчеркнем еще раз, занимает всего 64 Kb. Никакому mpeg файлу и не снилась такая компрессия.

Структура во всем

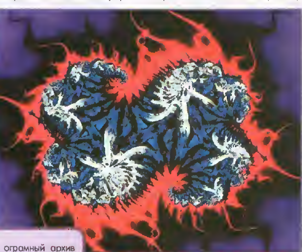
Демо-сцену можно разделить на **арт**-группы (группы, занимающиеся только графикой и дизайном), **music**-группы (угадайте, чем занимаются они) и собственно **демо-группы**, объединяющие в себе профессионалов в области графики и музыки. Давайте несколько углубимся в тонкости вопроса и разберем, что же представляют собой составляющие любой демки.

Арт

Арт (или, проще говоря, графика) делится на **handdrawn** и **rendered graphics**. Handdrawn (или Pixeled) — это графика, сделанная при помощи редакторов растровых изображений (например Photoshop), **rendered** — то, что обычно делается в 3D редакторах (3D Studio MAX, Maya, Lightwave). Кроме этого в последнее время стало развиваться направление векторной графики (CorelDraw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand). Подобное разделение применяется на демопати, где для каждого вида графики существует соответствующее **компо** (это демонстрация-конкурс работ, тогда как демопати — вся выставка в целом). Работы обычно оцениваются всеми присутствующими на этой пати.

Для создания работы никто не мешает «артисту» (от слова арт) пользоваться всем, что под руку попадется. Лишь бы было красиво и со смыслом (или, по крайней мере, просто красиво). Выпускается графика в основном в форме **артпаков** — подборок рисунков одного или нескольких «артистов», объединенных (а иногда и не объединенных) общей темой. Иногда артпак может сопровождаться музыкой для усиления эффекта. Вот только сочетание артпаков с музыкой — это уже не совсем демо, несмотря на некоторое сходство.

Раньше были очень развиты такие виды арта, как **ascii**-арт и **ansi**-арт, то есть создание изображений при помощи символов из соответствующих таблиц. Такие рисунки часто использовались на BBS в качестве оформления (сами понимаете, что размер у такого рисунка будет очень маленьким, что очень удобно для работы в DOS-терминале) и релизились в артпаках наряду с остальной графикой. Сейчас подобный вид «искусства» постепенно исчезает, как и сами BBS. А жаль. Несмотря на кажущуюся простоту ansi-арта, люди делали просто потрясающие работы. Некоторые умельцы рисовали таким способом совершенно потрясающие вещи. Ведь при должном старании и терпении с помощью «пленочных» символов можно изобразить буквально все. Хоть инопланетный пейзаж, хоть портрет любимой девушки...



Несколько полезных ссылок, с которых мы советуем вам начать свое знакомство с демо-сценой.

ftp.scene.org — огромный архив демок.

www.scene.org — новости демо-сцены, ссылки на сайты групп.

www.demoscene.ru — то же, но по-русски.

http://sunflower.opengl.org.pl — сайт группы Sunflower (ex-Pulse).

http://bomb.planet-d.net — сайт группы Bomb.

www.tbl.org — сайт группы The Black Lotus.

www.noisemusic.org — сайт музыкальной группы Noise.

www.thesands.org — сайт музыкальной группы The SandS.

www.dextrose.com — сайт группы Dextrose (N64).

trackers.elkatel.ru — лучший сайт о российском трекерстве.

www.traxinspace.com — огромный сайт, ориентированный на поддержку и раскрутку музыкантов, работающих на трекерах.

Музыка

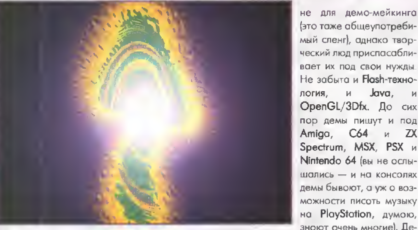
Согласитесь, какой бы замечательной ни было графика, без звука она выглядит както блекло (попробуйте-ка поиграть в любимую игру с вырубленными колонками). Про алгоритм сжатия **mp3** в те времена, конечно, никто даже не догадывался (его попросту еще не существовало). А озвучивать демку посредством wav или ему подобного файла было бы непозволительной роскошью. Трек длиной примерно 6 минут среднего качества записи весил бы около 50 Mb — даже сейчас не каждый может себе позволить скачать из Сети такой объем. Можно было бы, конечно, изобразить звук в формате **MIDI**, но на стандартных звуках, забитых в звуковую карту (особенно того времени), ничего хорошего не напишешь, да и на разных машинах трек звучал бы совершенно по-разному.

Выходом из сложившейся ситуации оказались **трекеры**, о них мы подробно рассказывали в **двенадцатом номере «Мании»** за прошлый год. Принцип работы трекера схож с **MIDI**, но вместо стандартных инструментов, записанных в саунд-карты, использует звуковые файлы (сэмплы). Музыкант загружает заранее записанный звук бас-гитары, синтезатора или органа и играет этим звуком мелодию. Сам сэмпл весил немного, а для полноценной композиции достаточно десятка различных сэмплов. При грамотном использовании и сжатии размер **модуля** (композиции, написанной в трекере) в ряде случаев не превышает 4 килобайт (такие композиции также называются **chip-tune**). Надо сказать, что трекеры и по сей день используются не только в демках, но и многими начинающими (и не только) электронными музыкантами. Например, **Bjorn Lynne** (под ником **Dr. Awesome**) начинал свой музыкальный путь именно с трекеров. Создатели компьютерных игр тоже довольно часто обращаются за помощью к трекерам. Из современных проектов ярчайшими примерами могут послужить **Unreal** (музыку для которого писали **Siren** и **Bosehead**), **Unreal Tournament**, **Deus Ex** и **Age of Wonders**. Появление таких профессиональных продуктов, как **Buzz** (о нем мы уже рассказывали в сентябрьском номере за 2000 год), практически ставит трекеры в один ряд с профессиональным ПО для написания музыки.

Во многих демках использовался пререндеринг не только графики, но и звука. То есть звуки создавались по определенным алгоритмам в памяти компьютера перед запуском демо. Это, конечно, занимало несколько лишних секунд, зато результат был просто потрясающим. В итоге в файле в **64 Kb** удалось поместить **4 Mb** музыки и **5 Mb** графики (например, демо **«Stash»** от группы **The Black Lotus**). Сейчас в демах в основном используется музыка в **.mp3** формате, что неудивительно, учитывая размеры и возможности MP3. Хотя зачастую получается, что даже сжатая музыка занимает место больше, чем код и графика вместе взятые.

Кодинг

Кодер, то есть программист, занимался (да и сейчас занимается), как вы уже догадо-



лись, написанием кода демки и его оптимизацией. Понятно, что уровень кодера должен быть весьма и весьма высоким, чтобы он мог написать серьезную дему. Ведь кроме программирования собственно графических эффектов ему часто требовалось написать собственные драйвера, собственные **проигрыватели** для музыкальных файлов (а иногда даже и софтверные синтезаторы). Сейчас в связи с тем, что большинство демок пишется под Win9x/Me/2k, задачи кодера несколько упростились. От программиста требуется значительно меньшая квалификация, что не замедлило негативно сказаться на качестве некоторых современных демок. Некоторые кодеры сейчас не утруждают себя придумыванием чего-то нового и интересного, используя стандартные функции OpenGL. Но написание такой программы уходит 1-2 дня, причем в эти два дня входит вся работа от придумывания демы до ее компиляции. Естественно, что результат подобной работы оставляет желать лучшего.

К счастью, большинство уважающих себя программистов до подобного «демоклепательства» не опускаются, понимая, что новые технологии — это, безусловно, хорошо, но и об идее демы и ее концептуальности забывать не стоит. К слову сказать, прозвучавшая выше критика относится лишь к большим демкам. А в случае с небольшими 64 Kb интро такого безобразия обычно не встречается, что, впрочем, вполне логично, ибо для написания хорошего интро всегда требовалась большая квалификация, чем для написания демы.

Изначально интры (но сленге демо-сцены слово «интро» вполне склоняемо) писались в основном на **ассемблере**, а демки — на **Си**, но с большим количеством ассемблерного кода. Сейчас компьютеры стали быстрыми, появились аппаратные ускорители и спектр ПО для написания дем значительно расширился. Существует огромное количество средств, изначально созданных не для демо-мейкинга (это тоже общеупотребимый сленг), однако творческий люд приспосабливает их под свои нужды. Не забыта и Flash-технология, и Java, и OpenGL/3Dfx. До сих пор демы пишут и под Amiga, C64 и ZX Spectrum, MSX, PSX и Nintendo 64 (вы не ослышались — и на консолях демы бывают, а уж о возможности писать музыку на PlayStation, думаю, знают очень многие). Демо-мейкеры почтили своим вниманием и Macintosh.

Что касается PC, то до 99 года большинство демок и интро писались под DOS, так что у вас могут возникнуть проблемы при их запуске, если вы работаете исключительно под Win9x/Me. Сейчас большинство дем пишется под Win9x, так что свое знакомство со «сценой» я бы начал именно с них.

Демопати

Демопати (demo party) — это фестиваль компьютерного искусства. Проводится, как правило, в виде набора определенных конкурсов (**компо**), на котором все присутствующие являются и зрителями, и жюри, а некоторые (те, чьи работы демонстрируются) еще и участниками. О классификации конкурсов было сказано выше. Так что повторяться не будем. Проходят демопати обычно раз в год, поэтому в основном именно для них группы и готовят свои работы. На крупных зарубежных демопати, таких как Assemlby в Финляндии, The Party в Дании или Mekka Symposium в Германии, собирается по 2000 и более человек почти со всей Европы. В России с пати дела обстоят хуже: понятно, что такое серьезное событие требует не менее серьезной спонсорской поддержки, получить которую сейчас очень сложно. Тем не менее, уже в этом году в Москве состоялась достаточно крупная и хорошо организованная демопати Mind resources (*http://mrs.org.ru*). Плюс в этом году планируется еще три пати, лишь одна из которых пройдет в Москве.

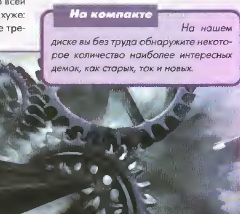
Итоги

Теперь, когда вы посвящены в теорию демо-сцены, настало время перейти к практической части, то есть рассказать о том, что сейчас на этой самой сцене творится. Но данный момент существует огромное количество групп и пати. С творчеством групп вы сможете познакомиться, попутешествовав по сайтам, адреса которых расположились на врезке. Я же хочу подсказать вам, на что следует обратить внимание, чтобы не тратить свое время на поиски достойных работ. Прежде всего зайдите на сайт *www.demoscene.ru* в раздел demo — там лежат избранные работы. И не забудьте задать в «поиске» названия таких демо-групп, как Sunflower (Pulse), Bomb, Melon, Syndrome, Exceed, Trauma, Doomsday, Tpolm, Matrix, CNCD. Из музыкальных групп стоит обратить свое внимание на проекты NOiSE, Tokyo Dawn Records, KFMF, Destiny и таких музыкантов, как Basehead, Hunz, Falcon, Mellow-d, Scaven, Simon V, Dune. Любителям транса могу порекомендовать ознакомиться с творчеством групп ZWE и Toxic Dump. Из российских демо-мейкеров я бы отметил группы T-Rex, Proxium, SandS, HrG, Ruff Engine, Dirty molecules. Ну а наиболее крупными и значимыми демопати в мире являются Assembly, The Party, The gathering, LTP, Mekka Symposium и Ambience.

На этом мы завершаем наш маленький рассказ. Мы поведали вам лишь об общих понятиях. Основная масса айсберга под названием «демо-сцена» осталась под водой, скрытая от глаз. Если вы всерьез заинтересуетесь вопросом, то вам не составит труда отыскать информацию в Сети. И уж точно будет несложно взять ручку, бумагу и написать нам письмо, что вы жаждете, так сказать, продолжения банкета. Если «жаждущих» окажется значительное количество, мы обязательно вернемся к теме «демо» на страницах нашего журнала. ■

На компакте

На нашем диске вы без труда обнаружите некоторое количество наиболее интересных демок, как старых, так и новых.



/Когда за пределами Периметра становится тихо — это всегда плохой признак. Внутри воздух постоянно содрогается от грохота и лязга стальных машин, но те, кто им дышит, привыкли к бешеной пляске газовых молекул. Те, кто еще дышит, боятся лишь внешней тишины, внезапно накрывающей Базу невидимой полусферой. Тишины, свернутой в тугую спираль. Тишины, готовой взорваться багрово-красным ревом Скверны, бьющим в ушные перепонки на всех частотах слышимого диапазона./

Я, конечно, не могу поклясться, что дело обстоит именно таким образом. Я не слышал лязга и грохота стальных машин, не говорил со сторонниками Исхода и не уверен, что перед нашествием Скверны вокруг Периметра воцаряется тишина, пронзающая души поселенцев осколками страха. И никакого воздуха там, быть может, и нет. Но беспокойное воображение откалывает такие по лад вполне определенный мотив: на семинаре компании **"1С"**, прокатившемся в слякотном январе по одному из подмосковных домов отдыха, шеф **"К-Д ЛАБ" Андрей Кузьмин** показывал сырую, как тогдашняя погода, но вполне рабочую версию **"Периметра"**. Погруженный в киношную тьму зал внимательно следил за шестиметровым экраном и медитировал о будущем под гипноз маэстро, вещавшего со сцены через микрофон. За стоявшим рядом компьютером сидел **Стилер** и руководил мышью. На экране куча крошечных юнитов, копошившихся вокруг одного огромного, выравнивала хаотично набросанный бурый ландшафт, и за ними разрасталось серебристое озерцо, по периметру которого начинали бегать яркие огоньки цвета молнии. Волей Стилера в центре идеально ровной плоскости вырастали здания, и по мере появления новых между ними проступала паутина тонких стальных рукавов. Серебро растекалось все шире — *Кластер* рос прямо на глазах, и огоньков заметно прибавилось. **КранК** тем временем рассказывал про движение Исхода...

Сначала мне было все так же непонятно, как сейчас вам, но по мере въезжания в ситуацию я дышал все реже, потом, наконец, вовсе бросил это глупое занятие и весь обратился в слух.

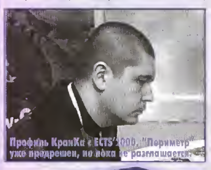


АТАКА НА "ПЕРИМЕТР"

К-Д ЛАБ ОТКРЫВАЕТ РУБЕЖИ

— Про "Периметр" многие что-то слышали, где-то читали, но мало кто точно знает, что это такое. Внесите определенность, пожалуйста.

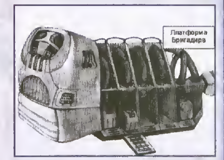
— Прежде всего, "Периметр" — это компьютерная игра. Интересная! :) Что касается жанра, то не вызывает сомнений, что это Стратегия. Последнее время часто стратегиями называют тактические игры, а то и всякие гибриды... Так вот, у нас именно Она, настоящая стратегия со всеми атрибутами: добычей и распределением ресурсов, отстройкой и содержанием баз, производством юнитов, управлением ими на поле боя — и все это с глобальным и разумно-локальным менеджментом всех вышеперечисленных деяний в совокупности. Разумеется, соперник развивается по аналогичным законам, за исключением особых случаев. НО! Есть и существеннейшие новшества в плане построения игрового процесса: в частности, вся игра насквозь пропитана борьбой за территорию. Окружай и властвуй — вот одна из основных руководств к действию в буквальном смысле.



Профиль КранКа с ECTS'2000. "Периметр" уже предрешен, но пока не разглашается.

Из идейных прародителей "Периметра" в первую очередь, наверное, стоит вспомнить настольные территориальные игры и самую-самую из них — **Го**. Это, пожалуй, мудрейшая и в то же время простая по своему устройству игра на планете, в которую компьютер, тем не менее, научится достойно играть еще не скоро (в отличие от шахмат) из-за поистине гигантского количества вариантов. А некоторые интересные модели сред и конфликтов в них мы, конечно же, почерпнули из литературы, впитанной с молоком. Например, вспоминается незабываемая **"Неукротимая планета" Гарри Гаррисона**. Еще, кхм, **Ветхий Завет**...

Идея игрового процесса построена на расширении непроницаемого движущегося защитного контура — Периметра — с помощью динамического изменения рельефа. Переработкой холмисто-ямистой местности в ровную, как каток, площадку, на которой только и возможно возведение Периметра и зданий, занимается Бригадир. Это мобильный юнит огромных размеров, включающий в себя десятки небольших автономных модулей, которые и выполняют непосредственно всю грязную работу по срыванию, утрамбовке, засыпанию и перевозке грунта. Игрок управляет этим масштабным процессом путем простых интерфейсных команд высокого уровня — поехать туда, расчистить то... Вообще, кстати, мы стараемся не перегружать игрока микроменеджментом, так как при таком количестве объектов это превратилось бы в занудный труд, граничащий с хаосом.



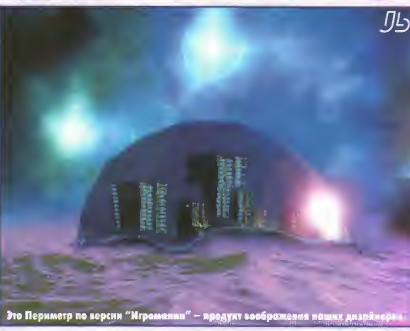
Терроформинг осуществляется с полным сохранением вещества — сколько где убудет, столько в другом месте прибавится. Кроме того, мы эмулируем геологические и искусственные слои с их сложной структурой. Ну и, наконец, терроформинг вовсю используется как для различных глобальных процессов типа вулканической деятельности по вспучиванию и проваливанию, разломов и трещин, подземных проточервей и прочих вкусностей, так и для микроизменений — взрывы, следы от машин, выветривание пород и так далее.

Короче говоря, воксели во всей красе, но при этом с возможностью аппаратной акселерации!

/Стараниями биотической революции Земля превратилась в сущий ад, и людская цивилизация в поисках новой родины бежала в Спанж-пространство. Этот странный мир был готов к встрече, и спустя некоторое время представление человечества о преисподней стало несколько иным./

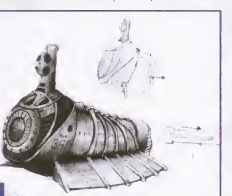
— Где происходит действие «Периметра» — что это за миры? Много ли их будет и сильно ли они отличаются друг от друга? Чем именно?

— Это важный вопрос. Миры в случае "Периметра" являются далеко не второстепенными факторами, а подчас весьма активными действующими "лицами". Дело в том, что все события в игре происходят не на Земле и не на других планетах, куда якобы можно попасть через так называемый космос, а в Спанж-пространстве: очень специфичном и довольно враждебном месте. Опуская выкладки ученых-спанжеведов, на примитивном уровне можно сказать, что это парамотериальная среда, в формировании и изменении которой отражается ментальная деятельность любого разума из стабильной "медленной" Вселенной: как сознательная, так и бессознательная. Спанж-пространство имеет структуру губки, окутывающей любой Большой мир (например, Землю) с разумными обитателями и состоящей из бесчисленных миров-пузырьков, каждый из которых является материализованным слепком какой-либо идеи или переживания массового либо индивидуального характера. Вот, кстати, и ответ на вопрос о разнообразии миров. Становится также ясно, почему Спанж-пространство вокруг Земли называется Скверной...



Это Периметр по версии "Игромании" — продукт воображения наших дизайнеров

Космос с его немыслимыми расстояниями так и остался надгробием мечте путешествия человека к звездам "по прямой". Истинный путь в иные миры лежал совсем в другом направлении... Люди нашли способ проникнуть в Спанж-пространство и даже выжить — несмотря на то, что появление



том разумных существ вызывает бурную реакцию отторжения местной среды. Как иммунная система организма ополчается против инфекции, так и порождения Спанж-миров (твари и проявления Скверны) стремятся нейтрализовать присутствие человека. Представляя ужасы, с которыми придется столкнуться людишкам, даже нам самим становится страшно. Сплошные волны беснующихся гадов, налеты гнуса, землетрясения, подобия вулканов... Но людей спасает Периметр, отсиживаясь за которым они постепенно осваивают эти странные миры, делая их пригодными для организации колоний и таким образом постепенно проникая вглубь Спанж-пространства в поисках своей мечты. Ибо именно длинная вереница небольших миров-пузырьков в конце концов связывает Большие миры-планеты. Но чтобы найти эту дорогу, нужно освоить и связать Коридорами сотни Спанж-миров в поисках нужного направления... Игроку предстоит побывать на нескольких десятках таких миров, где разыгрались наиболее драматические события в истории Исхода.

Игра повествует о событиях на протяжении жизни многих поколений — от Раскола Исхода до его воссоединения через много столетий. В пределах Великой Цепи Спанж-миров перемещаются огромные массы людей, имеющих разные цели. Настоящее переселение народов на новом витке развития. Игрок будет решать проблемы как Исхода, так и Возврата — это и есть противоборствующие стороны. Главные действующие лица брифингов — династии правителей исходников и возвратников, а также Спириты...

Конечно, игрок по ходу дела поймет подоплеку совсем уж давних событий, в результате которых зародился сам Исход, узнает, зачем он был нужен, кто за этим всем стоит и какие истинные цели преследуют скрытые силы, двигающие анкловную цивилизацию.

/...И упругая тишина взорвалась багрово-красным ревом Скверны, бьющим в ушные перепонки на всех частотах слышимого диапазона. Почва мелко задрожала. Под напором неостановимой мощи ткань земли разошлась и вывернулась наружу, образовав бурый вулканчик, из кратера которого, вращаясь по спирали с бешеной

Пороки, нарисованные мышью

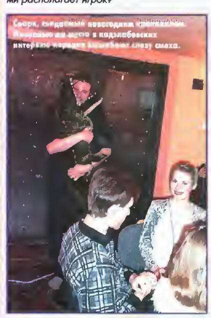
"...Перед дизайнером в этот раз стоит даже более титаническая задача, чем в **"Вангерах"**. Ведь им предстоит изобразить в мирах Скверну: все то, что есть наихудшего в человеке и человечестве. Не менее! Главное, чтобы игроку стало и страшно, и стыдно за весь свой род, за оборванные в раннем детстве мушиные крылышки. Нет, это, пожалуй, слишком... Опять же, дизайн тысячелетней истории анкловной цивилизации — тоже не шутка! Такого просто еще никто не делал. Придется попотеть. С другой стороны, можно сказать, что сдвиг в сторону традиционности тоже есть — ведь теперь все антропологично, то есть это — люди, а не кто-то непонятный."

скоростью, рвалось к небу тупое рыло подземного червя. За одним вулканчиком появился другой, третий, и скоро изрытое складками поле вокруг Периметра стало напоминать кусок жести, попавший под редкий дождь свинцовых капель из дробовика.'

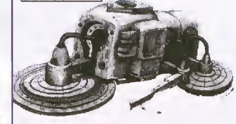
— Будут ли в игре «третьи силы» вроде природных явлений или диковатых зверей? Насколько они могут повлиять на процесс «мирного» развития базы или ведение войны?

— "Третья сила" — это удачно подмечено. Обитатели мира, или "твари Скверны", проектируются как важнейший элемент геймплея. Например, некоторые single-миссии полностью будут построены вокруг противодействия людей и Скверны — так называемые экспедиции. Из этого, в частности, следует, что обитатели миров будут довольно разнообразны по формам, типам и поведению. Помимо традиционных четвероногих и двуногих "друзей", это будут рои насекомых, огромные подземные черви, амебы и прочие чудеса. Более того, активность монстров не ограничится периодическими набегами тщедушных "татаро-монголов" на "посевы" зеро-пласта. Некоторые обитатели даже образуют с миром примитивные экологические цепочки, в результате функционирования которых порождаются явления и процессы различной степени губительности. Они будут жить своей жизнью под присмотром мудрого и справедливого AI. Игрок даже сможет иногда использовать в своих целях некоторых монстров, если выяснит законы их поведения и реакций.

— Как выжить в столь недружелюбной среде обитания? Какими силами и средствами располагает игрок?



— Мы в "Периметре" создаем относительно новую, как нам кажется, модель отношений производственных сил общества. Существование людей Исхода в Спанж-пространстве возможно лишь благодаря Периметру, следовательно, вся созидающая деятельность цивилизации так или иначе связано именно с ним. Процесс борьбы с исключительно враждебной средой сформировал в обществе основные три силы, или *Лиги* — это *Конгрегация, Трест* и *Легион*. Вкратце: Конгрегация ответственна непосредственно за работу Периметра и добычу энергии, Трест ведет освоение и преобразование ландшафта мира, добывая тем самым основной зеро-ресурс, без которого невозможно возведение Периметра и других матценностей, а Легион — аналог подвижных вооруженных сил в достаточно традиционном смысле (мобильная защита и нападение). Соответственно, постройки и юниты, соответствующие этим Лигам (*Ядра, Бригадиры, Заводы*), жестко функциональны и предназначены для управления различными по природе видами деятельности.


Шлифовщик

— Ты что, всерьез думаешь, что Земля — другая? Что она отличается от Спанжа?

— Я верю в это. Оно должно быть другая. Иначе какой смысл в нашей войне?

— А я верю вот в это, — титановый корпус легионера отозвался глухим стуком, и брошенный Мэлкомом камешек скатился обратно к земле. — Смысл войны в том, что она заставляет нас бороться и дальше. Эти фанатики лезут напролом и каждый раз получают по башке. Но они дают нам стимул и упорство. Забыв о войне, мы потеряли бы цель, и регресс сожрал бы нас быстрее Скверны.

— Ты тоже считаешь Землю мифом. Так думает большинство, и поэтому война давно превратилась из цели в средство. В этом и есть регресс. А исходники — все или почти все — твердо знают, что хотят только одного — найти новый дом. Для них вопрос лишь в количестве препятствий, которые придется преодолеть. Поэтому они, в отличие от нас, движутся вверх по параболе.

Противник — кто он? Обладает ли он сходными ресурсами (строения/юниты) или это какая-то раса (расы), принципиально отличающаяся от «нашей»?

Вообще говоря, первичный ресурс в игре один — территория, а точнее, выравненный Трестом зеро-слой. Затем идут энергия и люди. Военно-экономическая модель игры очень тесно сплетена в один замкнутый клубок, тесно связывающий территориальную геометрию, сырье, материальные структуры и игровой процесс. Осмелимся предположить, что ни одна стратегическая игра до сих пор не предлагала столь гармоничную игровую механику.

В "Периметре" присутствуют две противоборствующие стороны (мы не используем понятие "раса"). Обе они являются потомками выходцев с Земли, для которых родительский мир уже превратился в миф. Первые миссии повествуют о событиях Раскола, в ходе которого мигрирующая по многочисленным Спанж-мирам цивилизация разделилась на собственно Исход, продолжающий свое фанатичное движение вперед в поисках нового пристанища, и на движение Возврата, утерявшего первоначальный смысл своего существования и решившего вернуться на уже далекую теперь легендарную Землю. Сюжет игры развивается на протяжении приблизительно тысячи лет этого эпического противостояния человеческой Спанж-цивилизации.

Их технологические деревья выросли из одного корня, который, в свою очередь, разветвляется на три отростка — Конгрегацию, Трест и Легион — с сохраненными базовыми принципами функционирования и управления. Соответственно, набор базовых строений един, и игроку будет достаточно овладеть общими принципами управления, чтобы играть за обе стороны. Впрочем, мы снабдили аналогичные объекты противников разными дополнительными функциями, а число "индивидуальных" добавочных

Человек над борьбой Периметров

"Поскольку мы стовим перед собой зодочу произвести но свет новую сболонсированную игровую систему, то, разумеется, мультиплееру будет уделено и уже уделяется сомое пристальное виимание. Ведь именно но нем проверяется жизнеспособность стротегической концепции. Мы предоставим игроку широкий нобор разнообразных средств и методов, которые иойдут себе удочиое примеиение в борьбе с человеческим соперником. В иошей боевой системе человек с воображением нойдет очеиь миого привлекательного, интересиого и полезиого, что сразу захочется испробовать ие только но беззощитиом AI. Ношо боевоя системо, в частности, позволит проводить узкую специализацию юиитов в одном из нескольких иоправлений (зощито, оборона, движеиие и т.п.), о это уже подразумевает некоторые качественные преимущество, которые балансируются возможностью трансформации юнитов в другие в полевых условиях. В общем, полный мультиплеер. Конечно, конечно, AI тоже не будет забыт, ведь в любом случае ему придется решать зодочки посложнее, чем в обычных стротегиях"

строений превышает число бозовых. В любом случое годы, проведенные вдоли друг от друго, сильно изменили противников. Легионеры ток и вовсе существенно отличаются друг от друго и вообще вписоны в разные боевые системы.

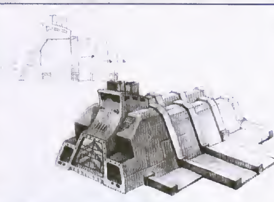


Мотериальноя культуро Легиона основоно на передовых нонотехнологиях, позволяющих непосредственно создовоть объекты из структурных чостиц материи (порамотерии) в полевых условиях. Существуют только три бозовых типа легионеров, которых можно непосредственно производить но зоводох, о зотем уже но ходу они могут быть скомбинировоны в различные производные боевые мошины. Это вносит в игровой процесс интересные особенности и рычог для болонсировония. Нопример, можно выдвинуть вперед быструю, мобильную, но слобо зощищенную группу, о зотем по прибытии рекомбинировоть ее в нечто тяжелое и угрожающее.



Два десятка человек собираются перелицевать жанр

Однако не нодо зобывать, что очень часто стратегическое противостояние враждующих сторон выходит но сомый верхний уровень, когдо воюют уже не юниты, о целые Клостеры — зомкнутые, окруженные Периметром облости. Именно войно Клостеров дост игроку тот сомый уникольный стротегический опыт — соль этого проекто.



/Землю штормило: буруны опловленной почвы шли по поверхности, и над ними дрожал роскаленный воздух, искожоя грандиозное зрелище битвы Клостеров. Словно увлеченные инстинктом муравьи, на Периметр напользали серо-стальные отряды легионеров, отчего в непрерывной линии бегущих огоньков возниколи темные бреши. Превратившиеся в пар монохи-молельщики клубами поднимались в атмосферу, а дыры в обороне мгновенно заполняли огоньки цвета молнии, принадлежащие другому Периметру. Кластер возвратников постепенно съеживался, поко не стал маленьким серебристым зерколом, зажатым в раму вражеских огоньков, монахов Конгрегации Исходо. Земля больше не билось в лихорадке, и над Кластером повис ровный гул роботающих мехонизмов./

— Коким вы видите будущее «Периметра»? Есть ли прогнозы реакции на игру кок ношей, так и западной аудитории? Рынко стратегий в целом?

— Мы думаем, что это будет Новое Слово в этом жонре. Веское и зохвотывающее. У проекто проктически нет слобых сторон, все при нем: уникольный геймплей, продвинутоя технология, проработонноя вселенная, стильный орт, болонс между сторым и новым, Изюм и ток долее. Гловное, чтобы ном и ношим издотелям хвотило опыто не допустить грубых ошибок — кок в дизойне, ток и в моркетинге. Есть определенное предчувствие, что если все будет продолжоть идти как нодо, то "Периметр" войдет в Историю



Игростроения кок один из столпов. Вот ток вот, скромно, чего мелочиться. :) Если все будет блогополучно, то игро стортонет в конце этого годa. ■

На вопросы отвечоли:

***Андрей "KronK" Кузьмин**, генеральный директор **"К-Д ЛАБ"**, продюсер и гловный концепт-дизойнер **"Периметра"**, и **Михоил "ChSnark" Пискунов**, сценарист и гейм-дизойнер "Периметра".*

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Краской в морду!

Особенности национального пэйнтбола

Ни для кого не секрет, что экстремальные виды спорта, давно уже обретшие популярность на Западе, просочились на просторы нашей необъятной Родины и, зацепившись за постоянно возрастающий интерес народных масс, с каждым годом укрепляют свои позиции и набирают обороты. Например, в Англии пристрастились к покалеченным частям тела (до нас, слава Богу, эта развлечение пока не добралось), в Америке возрос спрос на самокаты (тут все нормально, этим мы в детстве отзанимались), в Швейцарии по-прежнему страдают горнолыжным ногоЛоманием (если читали "Толкование Сновидений" Олега Дивова — там про отрезание голов лыжами очень увлекательно написано), а у нас потихоньку вводят забаву под названием **Paintball**.

Про одну из разновидностей пэйнтбола, ***страйкбол***, который можно охарактеризовать как "пэйнтбол для бедных", мы уже как-то вам рассказывали. Было это в шестом номере того года, раздел "Территория разлома". Ключевое отличие страйкбола состоит в том, что стрельба ведется не шариками с краской, как в пэйнтболе, а пластмассовыми пульками, выпускаемыми из дешевой китайской пневматики.

Но вернемся к пэйнтболу. Все началось обычным утром одного обычного рабочего дня. В редакции раздался звонок: компания **PointLand** приглашает сотрудников журнала ***"Игромания"*** на любительский турнир по пэйнтболу. С нас — желание и деньги, с них — все необходимое для участия. Думать долго не пришлось: почти никто из нас не играл в этот загадочный пэйнтбол, но при этом многим хотелось выяснить, что он собою представляет. Подобрали состав: **ваш покорный слуга** (aka **Торик**), **Олег Полянский** (злобный редактор R&S и Deathmatch aka **Доктор**), **Дарья Новоторцева** (aka Danja) и **Юля Однакова** (секретные рекламные агенты "Мании"), **Денис Давыдов** (главред aka **гловвред**) и **Илья Галиев** (дизайнер-контрстройкер aka **J.B.**). Договорились на воскресенье — в нерабочий день, стало быть. Все равно мы, считай, на отдых едем. Ведь пэйнтбол — это отдых и есть. Пусть экстремальный, но оно и лучше.

Немного о правилах пэйнтбола. Стрельба ведется желатиновыми шариками, наполненными краской. Ударяясь о твердую поверхность, шарик разлетается, забрызгивая эту самую поверхность — догадайтесь, чем. Оружие для отстрела шариков называется "маркер". На маркере наличествуют ствол, спусковой крючок, колба для засыпки шариков, баллон как необходимый агрегат для того, чтобы шарик вылетел-таки из дула, и много всякого левого железа. Каждому из участников выдается по одному маркеру, что искренне раздосадовало Илью, который в неведенье своем рассчитывал как минимум на два-три ствола для боя на различных дистанциях; впрочем, еще больше он расстроился, узнав, что нельзя добивать противника ножом, как он рассчитывал...

Участники одеваются в защитную одежду, с которой легко стирается краска, содержащаяся в шариках. На каждом из участников ОБЯЗАТЕЛЬНО должно быть надето защитная маска, иначе, *"если шарик попадет в глаз, то одним глазом у вас будет меньше" (с)* ***инструктор Роман***. Шарики продаются отдельно, по ценам, зависящим от события: например, на турнире шарики были дешевле, чем в обычный день. Вообще — смотрите врезку "Расценки", там все отражено.

До получения краской в морду...

...и после

Граундбрейкер

Как мы добирались до клуба — песня отдельная. С пивом, с опозданием Юли, с желанием Доктора купить воды, с актом распития Ильей и Геймером (последний увязался провадить, но на турнир в этот день поехать не мог) горячительных напитков в лице четырех бутылок "Балтики" и всякими другими припевами. В общем и целом, опоздав на жалкие сорок пять минут, мы доехали до клуба и первым делом ринулись осматривать, что здесь и как. Площадок — МНОГО. Просто много. Одна под турнир, другая (примерно такая же, как и первая) — для частных игр, третья, с домиком и естественными препятствиями, тоже для частных игр. Были, по слухам, еще четвертая и пятая, где-то в лесу.

Впечатления

Тарик: Драйв, страх, адреналин, подгибающиеся колени (вплоть до вывихнутой во втором раунде ноги при неудачном падении). Мы определенно туда вернемся...

J.B.: Я всю ночь с воскресенья на понедельник во сне бегал, прыгал, стрейфился, стрелял, убивал и умирал... Слышу свой крик: *"Шарики кончились! Тарик, у тебя шары есть?"* Слышу его крик: *"НЕТ!"* Опять свой голос: *"ЗАСАДА! Будем подражать главреду, стреляющего воздухом!"* Слышу крики противников: *"Красный три, красный три! Субмарина, играк! Прикрой, атакую!"* Слышу звук лопающегося об мой шлем шарика — *ШМЯК!* Слышу голос судьи: *"АУТ!"* Чувствую контрольные выстрелы в грудь. Ничего не слышу, ничего не чувствую. Слышу звук будильника — 8:30.

P.S. Слышу крик начальства: *«ДАВАЙ РАБОТАЙ!!!»* А так вообще — все супер! Только ноги третий день болят...

Доктор. Первым же выстрелом из маркера мне оторвало голову. Я догнал ее на середине поля, но приладить обратно смог только на следующий день. Уж больно башнесрывающая это штука — пэйнтбол. Пульс под 140 при нормальных 57, мгновенная злость — когда по защитному стеклу растекается оранжевая клякса — на себя, противника и «обстоятельство», и бьющий в голову дикий азарт, когда подбитый тобой паренек из команды «АКМ-I» поднимает маркер над головой и уходит с площадки. Минус у этой игры только один — она все равно когда-нибудь заканчивается...

Даня: Фиговое настроение от раннего вытаскивания своего тела из кровати. Улучшение настроения по мере приближения к месту назначения. Значительное повышение жизненного тонуса во время примерки защитной одежды. Кстати, надо отдать ей должное, повеселились мы на примерке немало, смотрите фотки на CD. И, наконец, широко раскрытые от восторга глаза при получении маркера и маски. Поле боя — отдельный разговор. Разумеется, краска быстро нашло свою морду. Морда, как назло, оказалась моей. Спасибо J.B. Дальнейшее поведение — упал, отжался, выстрелил, выстрелил и снова выстрелил — отложилась в голове на весь оставшийся вечер и ночь. Глаза же закрылись только на следующий день, во время работы. Как оказалось в дальнейшем, не одна я такая. Кто тут еще сомневается, что "краской в морду" — это хорошо?

Юля: Первое впечатление от игры — дали в руки хрупкой женщины огромный маркер, да еще и с фидером. :) Объяснили правила; ничего не поняла и побежала вперед, но игровое поле. Первая турнирная игра: свисток, успеваю спрятаться за ограждение, выглядываю из-за него, делаю первый выстрел, в ответ мир окрашивается в розовый цвет, судья сообщает мне, что я в ауте, меня выводят с площадки! :) Класс!!! Потом разобрались, отстреляли пару-тройку фидеров, сплотились и пошло азартная игра! Адреналин в кровь, краска в морду и синяки по телу :))) Было здорово!

Ден: Скажу кратко: из разряда тех вещей, которые затягивают.

В клубе нам случайно повстречался Дима Бурковский из нашего "вспомогательного состава". Он поведал, что есть две площадки в лесу, на которых играют две большие команды, причем там можно использовать, например, лимонки (пять долларов штука) с краской, продающиеся в клубном баре.. В общем, площадки здесь разбивали все наши смутные подозрения о том, что играть придется на раскрошенном задолго до нас мелком плейграунде десять на десять метров. .



GO! GO! GO!

Обалдевшая от такого богатства альтернатив, наша команда было быстро возвращена к реалиям суровой действительности: мы приехали на турнир, а для турнира здесь только одна площадка. Ну, одна так одно, что ж поделаешь. Пошли переодеваться.

Надо сказать, что в "Пэйнтлэнде" можно не только арендовать за определенную плату экипировку, но даже купить себе ту или иную часть необходимого на пэйнтболе гардероба в вечное пользование. Правда, стоить будет недешево, но, купив раз, вы уже не платите за аренду. И, кстати, в обмундирование по умолчанию не входят наколенники и запасные обоймы для маркеров. На все необходимое для защиты (маска, инструктаж по использованию маркера) предоставляется в обязательном порядке (см. врезку про цены).

Мы переоделись, покурили перед боем, — и выяснилось, что мы идем на бой первыми. "Команда "Игромания" сражается с командой "АКМ-Три"!" — возвестил судья. "Радость-то какая!" — подумали мы, едва успев сообразить, где вообще оружие получать надо. Нам выдали маркеры и маски. Закупившись шариками, мы проверили оборудование, засыпали "патроны" в фидер и пошли на поле...

Битдаун

Турнирное поле оказалось большого размера: примерно 30 на 50 метров. Шарики теоретически летят на 40-50 метров, а минимальное расстояние, ближе



которого желательно не стрелять, — пять метров. Иначе шарик, попавший в игрока, оставляет на нем внушительный синячок (Юля до сих пор жалуется на Дена, который в ходе последовавшей за турниром дружеской разборки между игроманцами влепил ей шарик в мягкую часть тела с расстояния в два метра; Ден оправдывался, что принял ее за Илью, которого давно собирался пристрелить, да все никак не мог сообразить, из чего, а тут — такая оказия!). Впрочем, бой можно выиграть и малой кровью: ухватить вражеский флаг, притащить его на свою базу — и дело сделано. А уж фраги — это дело десятое... За убитого врага все равно лишь три очка дают.. А за флаг — все 50. Максимальный счет — 70:0. Потеряли у себя одного игрока и выиграли — 69.3. Потеряли двух — 68:6. И так далее. Пэйнтбольный CTF, короче говоря. Бой заканчивается, когда истекает время (10 минут) либо когда флаг одной команды успешно перекочевал на базу другой команды.

Итак, первый раунд. Судья попросил игроков встать спиной к полю и приготовиться. Раз, два, три — свисток! И понеслась. Я не успел заметить, куда рванули остальные, но сам бросился к "бочке" слева. И засел, высматривая противников в дальнем углу. Вокруг меня свистели шарики, но меня они, по счастью, не задевали. Первой сняли, кажется, Дану. Судья крикнул *"Аут!"*, снял с нее повязку команды (красную тряпку, обвязываемую вокруг шеи; мы окрестили ее "пионерским галстуком") и увел за пределы поля. Я успел заметить врага оккурат по диагонали от себя и выстрелил буквально наугад. Прежде, чем я спрятался обратно в укрытие, шарик успел пролететь и попасть оппоненту прямо в плечо. Еще один *"Аут!"*, один камень с сердца. Само собой, что количество шариков, летящих в мою сторону, увеличилось раза в три. И прежде, чем хоть один из них успел попасть мне по маркеру, я увидел, как отводили Дена и J.B. И еще одного противника. Доктор, как потом выяснилось, ушел предпоследним. Я не продержался против троих врагов и двух минут. Вылезти из-за укрытия не представлялось возможным. Получалось только высунуть маркер, кое-как прицелиться и выстрелить наугад. В один из таких разов мне и попали прямо в фидер. "Аут!"

В турнире от каждой команды могли играть лишь пятеро участников. Нас было шестеро, и поэтому каждый раунд кто-то оставался "болеть за своих". В свой "запас" Ден не столько болел за нас, сколько фотографировал всех подряд, причем прямо на поле. Частичные результаты сего подвига вы наблюдаете прямо на страницах журнала (остальные он счистил с одежды и фотоаппарата минут за десять). Ну а все фотографии, нами сделанные, можно посмотреть ***на компакт-диске***.


Отцы.

Второй раунд начался с вывиха правой ноги. Когда я падал за центропольную "чебурашку", то умудрился подвернуть ногу, вследствие чего половину раунда охал и ахал. Вторую половину раунда осматривался, пытался отстреливаться, но ничего, увы, не вышло. Нас вынесли со счетом по игрокам 5:0.

За что меня удалили с поля — не помню. Но кажется, опять попали в фидер.


Это было [illegible]

В третьем раунде было веселее всего. Во-первых, меня познакомили с редко используемым правилом "один за одного". Мое колено неосмотрительно вступило в контакт с краской, каковой был густо залит и засыпан (в виде неразбившихся шариков) снег. Естественно, ранением это не было, ведь по мне никто не попадал, поэтому я продолжал стрелять. Вскорости подбежал судья. И поскольку я продолжал стрелять, вроде как "будучи убит" (а "убит" — это попадание в любую часть тела, включая даже такую странную его часть, как маркер), то удалили не только меня, но и ближайшего по команде — Дану. После чего она на меня долго злилась и поносила нехорошими словами, хотя вины моей в произошедшем не было. В общем-то — тоже к вопросу о судействе.

Краткий, но очень толковый словарик

Маркер — оружие, из которого и производится выстрел шариками. Весит порядка трех килограммов, поэтому перед игрой рекомендуется пристреляться на специальной площадке. Средняя скорострельность — 6 выстрелов в секунду, если бить очередью.

Фидер — вариант барабана, куда засыпаются пули (шарики). Такая большая штуковина на маркере. С недавних пор — редакционное ругательство (например: *"Торик, фидер, ты когда материал по пэйнтболу сдашь?!" (с) Ден*).

Маска — защитная маска, надеваемая на лицо. Снимать на поле боя НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕЛЬЗЯ. Нарушение техники безопасности может грозить дисквалификацией игрока.

Форма — костюм, который следует надевать, если вам жалко пачкать собственную одежду.

Шары — одиночные патроны. Учитывая скорострельность маркера, рекомендуется засыпать в фидер побольше шаров. Если вдруг не все потратите — останется на следующую игру.

Судья — местный аналог бога. Судья всегда прав. Если судья не прав — см. предыдущее предложение.

Дом Павлова — карта на базе, которая состоит из одного дома и прилегающего к нему дворика с естественными препятствиями. Очень похоже на cs_cottage, только второго этажа нет.

Аут! — это фраза бьет покруче любого шарика, особенно если она исходит от судьи. Игрок, которому судья крикнул "Аут!", выбывает из игры, предварительно подняв маркер вверх, дабы его не расстреливали вошедшие в раж оппоненты.

Пэйнтбол — несколько болезненное, довольно экстремальное и дорогостоящее удовольствие, которое, впрочем, следует посетить как минимум пару раз (см врезку про впечатления).



Тот раунд мы, кстати, выиграли, и это стало нашей единственной победой. Собственно, мы и на одну не рассчитывали, — какое там, если только маркеры держать научились, и то не факт, что правильно!.. Через несколько минут после моего с Дашкой аута вывели и J.B. На поле остались Ден и Юлька, за которыми нам оставалось только наблюдать — подсказывать и кричать нельзя. Ден тем временем продемонстрировал истинно главвредский подход. Укрывшись за огромным надувным капроновым конусом, он внезапно обнаружил, что этот самый конус заваливается от него на снег. Рискуя оказаться без прикрытия, он стал конус придерживать. Начав придерживать, обнаружил, что, в общем-то, конус можно аккуратненько переставлять, оставаясь при этом под его защитой. И — пошел в атаку, прикрываясь теоретически непередвижным препятствием и к тому же периодически из-за него постреливая. Подобная неординарная тактика вызвала тотальную растерянность среди врагов, которые ТАКОГО никак не ожидали. Двое из них по очереди откровенно подставились под его выстрелы. В живых остался лишь один... но тут у Дена закончились патроны. Постреляв какое-то время воздухом и завидев недвусмысленный жест со стороны противника, Ден осознал, что с пустым стволом никого не убьешь, и слегка закемперился за своим верным конусом. Посчитав, что без патронов Ден не опасен, игрок вражеской команды про него забыл и стал подкрадываться к Юльке, успешно заныкавшейся на наших позициях и носу не казавшей. Наша рекламная агентша то ли в упор его не замечала, то ли вообще ничего не видела... В общем, противника она заприметила только тогда, когда тот подобрался чуть ли не на десять метров. Тогда Юля совершила решительный шаг: она перекатилась из своего укрытия прямо к конусу, за которым скрывался враг, и крикнула *"Аут!"*, потому что стрелять с такого расстояния было нельзя. Враг, не будь дураком, выкрикнул в ответ то же самое. Ничью им почему-то засчитать не захотели, Юльку признали пораженной... а тем временем главвред, поисков противника на вражеской территории (свой поступок он позже мотивировал тем, что, дескать, "думал, может, прикладом огрею или еще там как-нибудь...") и, естественно, никого там не найдя, ухватил флаг и устремился на нашу базу. Что поразительно — добежал незамеченным. Видимо, противник уже ничего не видел, кроме Юльки, на которую самозабвенно, про все забыв, охотился... вот вам прямая польза от девушек в команде. А победили мы со страшным счетом 65:3.

...В итоге турнир мы, конечно, проиграли. Однако — получили приз за лучшую новичковую команду. Видимо, за геройский подвиг Дена, совершенный в паре с капроновым конусом. Последнему не дали ничего, но принялись ремонтировать.

We'll be back!

Контроль

Между каждым раундом нашей команды с другой проходили игры между остальными участниками. Таким образом, мы играли через раунд, а ближе к концу — и через два раунда. В свой "запас" я вместо того, чтобы подождать, пока "Игромания" начнет играть, и приступить к активному "болению", отправился в местный бар.

Цены меня приятно удивили. Во-первых, несмотря на небольшой ассортимент, пиво было дешевым. 25 рублей за пол-литра — очень неплохо для такого, в общем-то, элитного клуба, как "Пэйнтлэнд". Можно было взять горячей еды (сосиски с гарниром, например) или перекусить бутербродами. Впрочем, самым интересным пунктом меню были "лимонки". Это — маленькие емкости примерно на 0,3 литра, заполненные краской. Лимонками можно играть в играх между собой, но турнире же их использовать нельзя. Цену см. в таблице.

Под конец мы решили сыграть между собой. Взяли шесть маркеров, арендовали карту "Дом Павлова" и достреляли купленные на турнире шарики. Играли трое на трое: я, Илья и Юля против команды "3D": Дена, Доктора и Дарьи. Характер игры — командный deathmatch. Итог — ничья, 3:3.

В целом можно подвести такой итог: это было весело. И я действительно рекомендую скопить денег, набрать команду и съездить туда хотя бы разок. Оно того стоит.

"Аут!" ■

Расценки

Менеджер по связям с общественностью клуба "Пэйнтлэнд", *Александр Комаров*, любезно поделился средним расчетом стоимости одного дня игры на загородной площадке под кодовым названием "База".

Стоимость входного билета — 10 условных единиц (условная единица — стоимость одного доллара по курсу ММВБ в день оплаты). Оплата обязательна.

Полный прокат (маска плюс форма плюс маркер) — 10 условных единиц. Если вы купили все это богатство раньше, платить не надо.

Шары (сто штук — хватает на пару раундов) — 7 условных единиц. Как минимум 100 штук на человека взять надо. Какой интерес стрелять холостыми?

Лимонка (емкость на 0,3 литра, заполненная краской) — 5 условных единиц. Привносит оригинальный и неповторимый вкус в игру.

Таким образом, минимальный расчет на одного игрока — 27 условных единиц с человека. Учитывая, что ехать лучше как минимум вшестером, получается 27x6=162 условных единицы.

Средняя стоимость (все оборудование, комплект и достаточный набор шариков плюс аренда площадки) — 40-50 условных единиц на человека. Этого хватает за все глаза.

Координаты клуба "Пэйнтлэнд" для всех желающих: *www.paintland.ru*; телефоны — 202-8750, 258-8086.

ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Дополнительная информация по игре и вселенной STAR TREK на официальном сайте игры
www.star-trek.ru

Загадочный и темный культ объединил людей, поклоняющихся некогда изгнанной расе Призраков. Сторонники культа верят, что, собрав вместе три древних артефакта – **три Кровавых Сферы**, – они смогут освободить Призраков из их вечного заточения. И тогда в их руках окажется власть над невиданной ранее мощью. С ее помощью можно начать новую Золотую Эру, посвятив силы благоденствию и процветанию... или погрузить Вселенную во мрак небытия.

Стремясь предотвратить катастрофу, **Федерация Планет** направляет лучших офицеров космофлота – капитана Циско, командора Ворфа и майора Киру – на поиски трех Кровавых Сфер.

Силы **Доминиона**, могучего и древнего союза воинственных цивилизаций квадранта Гамма, также не намерены упускать этот шанс и лучшие джемхадарские, вортские и кардассианские солдаты вместе с жуткой расой биомеханических Гриджей готовы на все, чтобы заполучить могущественные артефакты.

Оставаясь центром торгового и культурного обмена между двумя квадрантами галактики, космическая **станция «Дальний Космос-9»** вынуждена служить также и мощной военной базой, готовой в случае необходимости остановить флот Доминиона. Капитану Циско и его офицерам, майору Кире Нерис и командору Ворфу, не в первый раз придется взглянуть в лицо опасности, но сейчас впереди их ожидает величайшее приключение, где на карту поставлено существование самой Вселенной!

Командор Ворф
Родился в 2340 на планете Кьюнос, являющейся частью Клингонской империи. В 2346 году вся его семья была уничтожена во время атаки ромулян на форпост Китомер. Юный Ворф был подобран кораблем Федерации и доставлен на Землю.

Ворф учился в Звездной Академии с 2357 по 2361 год, а спустя три года после ее окончания получил назначение на корабль «Энтерпрайз». Через восемь лет он был переведен на космическую станцию «Дальний Космос-9», где возглавил отдел специальных операций. Ворф также является капитаном корабля «Дерзкий».

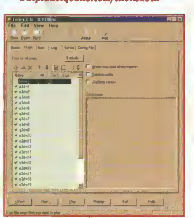
Ворф в совершенстве владеет приемами рукопашного боя, и поэтому именно его отправляют на выполнение наиболее опасных миссий, где требуется сила, ловкость, выносливость и отвага.

Бэт-Леф
Оружие клингонских воинов, представляющее собой двуручный клинок оригинальной формы. Предназначено для использования в ближнем бою, в руках эксперта превращается в поистине смертельное оружие .

НОВОСТИ

Quake III Arena

ww.planetquake.com/shellshock



Я, конечно, могу ошибаться, но программа Q3Offline обновляется чуть ли не каждый месяц. Так что если вы давненько не скачивали свежую версию вышеозначенной утилиты, то вам следует пройти по указанному адресу и скачать апдейт. А тем, кто в ред армаре, объясняю: эта программа поможет настроить любимый Q3 так, как вам хочется. Поддерживается, кстати, и Star Trek: Voyager — Elite Force, сделанный на движке того же Q3.

✧ ✧ ✧

http://templeofarena.quake3world.com



Ребята с The Temple of Arena выпустили весьма любопытную дефматчевую карту под названием Gardens of Eternity, к которой прилагается умопомрачительный соундтрэк. Попробуйте сыграть в райских кущах!

✧ ✧ ✧

www.planetquake.com/monsterquake

Редкое, но все же явление: модификация модификации. Помните Instagib? Да, тот самый, в котором

QUAKE III

Kill the King

www.planetquake.com/fatmods



Элвис жив! И поэтому его надо убить... Нормальный слоган для эксцентричного мода, правда? Мода, в котором, чтобы набрать фраг, нужно сначала убить Короля, а потом взять его корону. И стать Элвисом. И всех замочить.

Теперь поподробнее. Идея мода заключается в том, что фраги может получать только тот, у кого корона. Модель носителя короны (короля) всегда одна — в виде вконец разжиревшего Элвиса Пресли. Если Короля убить, из него выпадает эта самая корона. Подобравший ее начинает срубать фраги. Продержавшись Королем некоторое время, вы получаете power-up, на двадцать секунд увеличивающий скорость и мощность оружия.

Стандартный, в общем-то, мод. Вытягивает его лишь использование модели кумира — так играть веселее.

Рейтинг: ●●●●

Eternal Arena

www.q3center.com/ea

Это не просто мод, а целое собрание модов плюс измененный интерфейс. Теперь ваше здоровье и количество патронов будут отображаться не только внизу экрана, но и по сторонам от прицела. Но это мелочи. Основное — моды.



Instagib Rails — о нем вы могли прочитать в позапрошлом номере. У всех есть только рейлган и куча патронов к нему. Убивает с одного выстрела. Предметов на карте нет.

Rocket Duel — у всех есть только рокетлаунчер и куча патронов к нему. Предметов на карте нет.

Frenzy — у всех игроков увеличиваются скорость бега, высота прыжков и скорострельность.

LowGrav — пониженная гравитация. Прыжки выше, отдача сильнее.

Telefrag Rails — то же самое, что и Instagib Rails, но в момент попадания в соперника вы перемещаетесь на его место, а он умирает от телефрага. Особенно не покемперишь.

Full Load — все игроки начинают с полным набором оружия и бесконечным боезапасом. Так что споры по поводу "я тебя не фрагнул, потому что у меня патроны кончились" или "на этой мапе не было моей любимой пушки" можно сразу отменить.

Timebomb — крайне забавный мод. У каждого игрока по 60 единиц здоровья, и с каждой секундой оно уменьшается. Если убить противника, здоровье снова станет равным 60. Лечиться, кроме шприцов, нечем.

Pain Factor — вы набираете фраги не за убийство, а за количество нанесенного урона в целом.

Hunted — примерно то же самое, что и Kill the King. Только наоборот: есть жертва (1) и есть охотники (остальные). Фраги дают только за убийство жертвы. Жертва погибла — ею стал кто-то другой. И так до бесконечности (то есть фраглимита).

Классный набор модов. Отнимет кучу времени, но если вам нечего делать и есть друзья — вперед и обязательно с песнями.

Рейтинг: ●●●●●

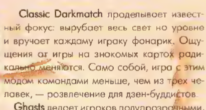
UNREAL TOURNAMENT

Unreal Tournament Classes

www.planetunreal.com/utc/

Призрак незабвенного Team Fortress бродит по умам анрилеров и подвигает их на созидательный труд. UT Classes заимствует идею TF, внося в привычный геймплей собственные коррективы. Двенадцать классов игроков; *Assasin, Grenadier, Enforcer, Infiltrator, Pyrex, Recon* и *Rocketeer* ничем особенным не выделяются, об их предназначении гласит название класса. *Physicker* заменяет врача, *Mech* является аналогом инженера и может возводить и взрывать турели (*Sentinel*), а приземистый *Phalanx* по огневой мощи мало уступает танку. *Spectre* — специалист по электронным средствам войны, умеет устанавливать камеры и конструировать *Redeemer*. Наиболее неординарным бойцом является *Wraith*, владеющий методом психических атак вроде *Кинетического Броска* или *Псионического Взрыва*.





Геймплей порядком обостряет то обстоятельства, что многие классы обладают специальными возможностями. Например, Assasin умеет маскироваться, а Infiltrator так и вовсе становиться невидимым; умение стоить турель у Mech'a также является его спецспособностью, равно как и установка камер у Spectre'o. Для активизации скиллов необходим иридиум, который время от времени появляется в специальных точках, а также имеет свойство выпадать из убитых врагов и друзей.

Одной из гловный особенностей UTC является феноменальная гибкость мода. Он легка работает со всеми картами оригинального UT, а также умеет сотрудничать с другими модами типа Head Hunters или Tally Hol. Можно сказать, что этот мод предоставляет клоссы, а тип геймплея определяете вы сами.

В UTC идея TF была доведена до абсолюта, но рекомендовать его кому-либо бессмысленна — все и так знают, что токое Team Fortress. Если он вам нравится, устанавливайте UTC и играйте в свое удовольствие.

Рейтинг: ●●●●

Suicide Matt's Mutator Pack

www.planetunreal.com/modsquad/downloads/mutators/mattspack.zip

В состав данного пака входят девять мутаторов, из которых кок минимум три представляют немалый интерес. Рассмотрим их все по порядку.

Freaky Lights попросту изменяет освещение на уровнях, делая его более интенсивным и, самое главное, разноцветным. Выглядит красиво и помогает разогнать тьму на мрачных картах типа DM-Gothic.

Slip and Slide изменяет физику игры, уменьшая трение; разбежавшись, игрок не может сразу остановиться. Довольно банальная задумка.



Classic Darkmatch проделывает известный фокус: вырубает весь свет на уровне и вручает каждому игроку фонарик. Ощущения от игры на знакомых картах радикально меняются. Само собой, игра с этим модом командами меньше, чем из трех человек, — развлечение для дзен-буддистов.

Ghosts делает игроков полупрозрачными, что в целом мало изменяет геймплей.

Heavy Gravity, очевидно, увеличивает гравитацию, отчего игроки начинают хуже прыгать. Мутатор явно не предназначен для карт, где надо много прыгать, зато на других он акцентирует внимание игрока на контроле лежащих на возвышении бонусов.

No Health убирает с уровня все аптечки. Каждый процент здоровья становится на вес золота, стратегия игры меняется кардинально.

King of the Hill. один игрок назначается Царем Горы, другие стараются его убить. Убившего коронуют, и так до бесконечности.

200% — очень занятный мутатор, вдвое увеличивающий размер оружия. Все бегают с такими ганами, что становится просто страшно играть! Зато издалека видно, чем вооружен противник, что позволяет избежать ненужного контакта либо, наоборот, вовремя наброситься на оппонента со слабым оружием.

Cooperative — позволяет вызывать монстров из Unreal и заменяет патроны к снайперке такие же оригинальные, анриловские. Идея стара, как мир.

Сборник мутаторов от Мэтта — скорее объект для эксперимента, нежели продукт из категории musthave. Кому-то понравится, а кому-то и не очень.

Рейтинг: ●●●●

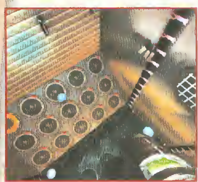
COUNTER-STRIKE

Карта «Italy»

Настоящее раздолье для снайперов, что еще можно тут говорить. Длинные улицы "Италии" идеально подходят для тех, кто любит смотреть на мир через оптический прицел. Но и любители ближнего боя также не останутся без дела. Как обычно, все описываемые триксы предназначаются для обороняющейся стороны, то бишь для T.

Триксы для «терроров»

1. Дом (рис. 1). Один большой и толстый трикс. Два окна и что-то наподобие балкончика — все это отличные позиции. Представьте: ствол вашей кемперки выглядывает из окна, вы нервно щуритесь в оптический прицел, ожидая CT. Как только он начинает выползать из-за угла, в его голове становится одной дырой больше.



с одного попадания фраг делают. Так вот, ребята из Monster Quake Team выпустили уже вторую бету модификации под названием Rail Arena. Тот же Instagib, но с новыми картами, условиями, бонусами и так далее. Поддерживаются боты.

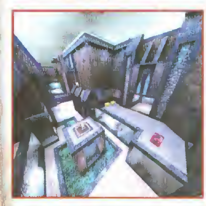
✦ ✦ ✦

www.q3center.com/oa

Не успели мы расписать все прелести Eternal Arena (см. рядом), как вышел апдейт для нее специально под Team Arena. Используя особенности адд-она, мод позволяет сыграть еще в две модификации: Heavy Weapons и Nail War. Ну и плюс дополнительные мелкие настройки.

✦ ✦ ✦

www.interactivedeath.net



Девушка-квакер — явление ныне не редкое. А вот девушка-квакер-дизайнер — с таким столкнешься не каждый день. Известная левелмейкерша Шэрон регулярно выпускает несколько карт собственного производства. Из последних можно отметить Mice are Blue, выполненную в голубых тонах. Карта маленькая, на 2-4 игроков, и весьма уютная.

✦ ✦ ✦

www.planetquake.com/servers/arena

Для тех, кто не знает, что такое Rocket Arena 3, процитирую официальный сайт: *"Концепция RA3 про-*

ста. Поместите двух игроков на арену. Дайте им все оружие и полный боезапас. Уберите с уровня все, кроме врага. А потом деритесь... И посмотрим, кто выживет".

Итак, вышла долгожданная версия этого мода за номером 1.5. Список изменений: пять новых карт, режим голосования по картам, админам доступны IP игроков, введена защита от спама с голосования, жульничество и ботов, подключен IRC-клиент и улучшенный MP3-плеер под Q3 1.27, улучшена запись демок под Q3 1.27. Поддержка *"pure server"*.

✦ ✦ ✦

www.promode.org

Недавно в Интернет ворвалась новая версия Challenge Pro-Mode Arena под номером 0.99s1. Всем, кто знает, что это такое, немедленно брать с нашего диска и ставить. *www.unreal2.com*

Unreal Tournament

Главная новость со словом **"Unreal"** состоит в том, что Epic официально объявили о начале разработки **Unreal II**. Умопомрачительная графика (скриншоты валят с ног!), проработанный сюжет, зверский AI... Если я что-то забыл, то можете дописать сами — это же Unreal. А если не можете, то читайте в следующем номере наше развернутое превью.

✪ ✪ ✪

http://gribenoff.narod.ru/orusmp.htm

Известие о дате релиза долгожданного **Russian Bonus Pack** пришло за час до сдачи раздела; его запуск в Сеть назначен на шестое апреля. То есть к моменту выхода номера вы уже можете скачать этот комплект из нескольких карт, двух мутаторов и эксклюзивного набора фейсов (от англ. face — лицо). Ноши и западные UT-ресурсы предсказывают паку большое будущее. "Будьте готовы к новому господству России", — пишут на **PlanetUnreal**. А мы уже готовы, и как только RBP выйдет, обязуемся спросить разрешения у его создателей и в случае положительного ответа выложить на диск.

✪ ✪ ✪

www.daikiki.com

Создатели замечательного UT JailBreak (аналогичный мод ранее вышел для Q3), о котором мы писали в одном из выпусков Deathmatch'а, объявили о выходе второй версии мода. Подчищен код, поправлены баги,

2. В коридоре, где с потолка свисает зелень, есть две нычки (**рис. 2, 2-1**). Если CT каким-то чудом добегут сюда, то все их внимание будет сосредоточено на доме. Следовательно, у вас будет неплохой шанс удачно прикинуться веником, чтобы потом заработать халявный фраг.

3. Если поторопиться, то вполне можно успеть добежать до ящиков, стоящих неподалеку от входа в зеленый коридор (**рис. 3**). А уж там как получится. В случае, если CT обойдет слева тот дом, который находится от вас по правую руку, то все будет хорошо. Если же он решит пробраться справа, то придется вступить в открытый бой.

4. Если вы зареспавнились на улице, то шустро вооружайтесь и бегом сюда (**рис. 4**). На этот балкон можно попасть в одиночку. Делается это так: с земли на бортик, далее на бочку, потом на дверь. На первый раз можете встать рядом с бортиком, тогда выбегающих из двери CT видно сразу. Когда в следующий раз наученные горьким опытом CT будут выбегать так, чтобы увидеть вас первыми, вы можете просто встать подальше от края. CT поначалу вас не увидят и, решив, что все чисто, двинутся дальше. А вы спрыгивайте вниз, и тогда — AK-47 вам в руки и CT навстречу!



5. При удачном стечении обстоятельств (если вы возродились на точке респавна, расположенной на улице) у вас есть шанс добежать сюда (**рис. 5**) чуть раньше CT. В темном углу вы не увидите даже кончика вашего AK-47. Зато CT, появившегося в освещенном проходе, не заметить сложно. Но не рекомендую зацикливаться на этом трюке, ибо CT для профилактики может продырявить стену, а напоследок метнуть гранату. Да, вот еще: чтобы добраться сюда на пару секунд раньше CT, вам придется бежать от самого респавна с ножом в руках.





6. Здесь (**рис. 6**) можно тихонько сидеть и аккуратно простреливать затылки CT, поднимающихся по лестнице к дому. А так же более-менее контролировать все остальные подходы к заложникам.

7. Хотите облегчить жизнь напарникам с третьей позиции? Тогда бегом сюда (**рис. 7**). Весьма неприметный уголок. Если не повторять такой прикол каждый раунд, то вероятность обзавестись какой-нибудь ментовской пушкой приблизится к ста процентам.

8. При удачном стечении обстоятельств вы добежите до бочек (**рис. 8**) на пару секунд раньше ментов. CT вряд ли станут лишний раз заглядывать за бочки, направляясь ко входу в зеленый коридор, где займут позиции для традиционных перестрелок с нашими снайперами, засевшими в доме. И как только вы услышите звучные раскаты *4-6* (такое ни с чем не спутаешь), выходите из своего укрытия и врывайтесь в эту толпу снайперов, как лиса в курятник!

Напоследок небольшой совет ментам. К сожалению, единственный действенный для них трюк исчез после легкой модификации карты в версии **C-S 1.1**. Теперь попасть на крыши домов нельзя. А посему единственное, что можно предложить в качестве эффективного приема, это периодически устраивать "раши". Все члены команды организованно ломятся по одному из трех возможных направлений. T обычно разбиваются на группки, и каждая из них следит за своим проходом. Целая команда CT вполне сможет убрать группу, отвечающую за какой-либо из проходов. Прорвавшись к дому, вы начнете бойню, а там условия станут ровными.

Карта «Office»

Речь пойдет о обновленной карте, ибо в версии C-S 1.1 она претерпела существенные изменения. Все они были сделаны для облегчения жизни бедных ментов, которым было крайне тяжело играть на канцелярских просторах. С визуальной точки зрения изменения незначительны — убрали пару дверей и сделали дополнительный проход. Зато на тактику эти новинки оказали очень сильное

влияние. Теперь CT будет легче проникнуть внутрь **"Офиса"**, где все осталось по-старому. В итоге мы получили все тот же "Офис", но заметно лучше сбалансированный.

Триксы для "террорев"

1. Вы прикидываетесь шваброй в углу (**рис. 1**), справа от того места, где раньше было дверь, которую могли открыть только CT. Ваш напарник садится напротив вас, занимая проход на лестницу. CT могут либо выбежать из проходо, в котором теперь нет двери, либо, розбив стекла, появятся около вашего напарника. В том и в другом случае они окажутся под перекрестным огнем, но главное — не наделать дырок в коллеге.



2. Это называется "ловля на живца" (**рис. 2**). Ваш собрат по оружию спокойно стоит в ожидании CT. Завидев его, он начинает перестрелку, после чего отступает. Наивный CT начинает преследование раненого бандита и, считая, что других врагов нет, смело преследует его за поворотом. А вы, заметив черную спину CT, не спешите вылезать из засады — вдруг на эту удочку попалась сразу парочка кровожадных ментов?

3. Вы садитесь сюда (**рис. 3**). Ваш напарник стоит перед окном на задний двор, пресекая поползновения CT зайти через "старый" черный ход. Если CT все-таки добежит туда, вам придется вежливо попросить его удалиться. Учитывая то, что ваш напарник должен был его изрядно покоцать, сделать это будет несложно. А вот те CT, которые пойдут по "новому" туннелю, создадут для вас массу проблем, ибо могут осматреть угол, в котором вы сидите, без риска подставить спину под обстрел других T. Чтобы усложнить



жизнь CT, вам потребуется напарник, который встанет так (**рис. 3-1**). Завидев CT, напарник начинает атаку и потом изображает бегство. В таком случае азартный CT, скорее всего, забудет проверить угол, где вы притаились.



4. В случае, если вас потеснили с передовых рубежей, можно отступить вглубь здания. Например, засесть в кладовой (**рис. 4**). Как правило, CT пробегают через нее таким образом, что оказываются к вам спиной. Тут главное — не торопиться, так как CT часто бегут парой, а может, даже и группой. Но я обычно жду второго и выхожу из укрытия.

5. Представьте, что ваши напарники мертвы, а по карте шастают несколько злостных CT, желая найти вас вовсе не за тем, чтобы попросить сигарету. Что делать? Надежда умирает последней! Хватаем заложников из комнаты с проектором и расставляем (**рис. 5**) так, чтобы они ограничивали проход для CT. А вы залезайте на диван и готовьтесь. Если недруги будут



подходить по очереди, то у вас есть шанс. Бегущих справа CT вы увидите через стекло, зато им увидеть вашу неподвижную фигуру весьма затруднительно. К тому же обычно CT в оба глаза смотрят за входом. Реальной проблемой может стать их световая граната. Отвернетесь вовремя — считайте, что повезло.

6. Предположим, вы увидели, как убили последнего бойца, сторожившего заложников, а сами находитесь неподалеку от точки, куда CT должны их привести. Садитесь на ящики в углу (**рис. 6**): из двух проходов, откуда могут побежать CT, вы не будете заметны, зато менты окажутся как на ладони. Правда, придется вступить в честный бой — и никаких выстрелов в спину.

наличие некоторые улучшения интерфейса, количество карт возросло с четырех до двенадцати. В общем, аргументы для апгрейда старой версии более чем весомые.



www.planetunreal.com/infiltration

На радость трудящимся всей планеты вышла новая версия мода Infiltration! На этот раз она пронумерована как 2.86 и содержит традиционные для "новых версий" изменения и два новых вида оружия — *FN P90 submachine gun* и *FiveseveN pistol*. Оценить новый пистоль вы сможете лично, ибо мод в данный момент уже полеживает на нашем компакте.

Counter-Strike

Источник:
www.counter-strike.ru

✦ ✦ ✦

www.teambot.net
www.elitegamer.fsnet.co.uk/teambot/installteambot.exe

Вышел TEAMbot версии "альфа 3". Обновлена навигационная система и включены waypoint'ы для карт *de_dust*, *cs_militia*, *cs_siege* и *cs_assault*. Добавлено несколько типов поведения ботов на уровне — *Newbie*, *Rusher*, *Stealthy*, *Camper* и *Veteran*. Очевидно, что если вы решите сразиться с Rusher, то выпустите на уровень свору бешеных собак, а играя с Camper, рискуете стать параноиком.

✦ ✦ ✦

http://dynamic.gamespy.com/~csbots/files/FoMbot_v10_English.exe

Frag-o-matiK Bot 1.0 — очередное оригинальное творение на рынке ботов. При его создании за основу был взят код NNBot. Не может не радовать то, что на карте *de_dust* боты ведут себя довольно грамотно. Они, кстати, умеют командовать друг другом по принципу: "кто первый скомандовал, тот и прав".

✦ ✦ ✦

www.schlapphut-entertainment.de/specials/more/teamfactor/seite01.shtml

На арены выходит еще один потенциальный киллер C-S. Ребята из Schlapphut Entertainment решили предпринять отчаянную попытку сорвать лавровый венок с лидера. Проект называется «Team Factor». Разработчики обещают зарозить игру элементами РПГ (по-моему, необходимость в этом сомнительная). Разузнать подробности о проекте можно на *www.7fx.com*.

КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

31 марта прошел первый турнир из серии RCL UT Championship 2001, но которам сражались друг с другом отцы российского UT. Битва проходила в питерском клубе Hamillion G. C., а результаты выглядят так:

1-2 места — c58|Fess, c58|Dev1l (на момент сдачи материала точные результаты объявлены не были)

3 места: Redfield[ZOOM]

4 место: 34s.Hamillion

5-6 места: c58|bull3t, 34s.Freddy_ru

На *www.thercl.ru* лежат в ожидании демки игр.

Пояснение: RCL UT Championship 2001 является серией из восьми дуэльных турниров по UT. Победители каждого турнира получают призовые очки, которые в конце года превротятся в полезные железки, деньги и путевки. Общий призовой фонд — $6000, в программу входит квалификация и оплаченные поездки на турниры CPL. Занявший 1 место немедленна получает $1000.

●●●

В мае в Москве обязательно под эгидой свежеоткрывшегося портала *Cyberfight.ru* пройдет крупный UT-турнир. Каким он будет (дуэль или тимплей) — покажет время и текущая оперативная обстановка. Одно можно сказать точно: ожидается КРУПНЫЙ призовой фонд. Точите мышки!

●●●

Завершен первый из намеченной в этом году серии турниров CPL — Pacific, проходивший в кенгуровой Австролии. Чемпионом стал, по традиции, cK-fatal1ty, второе и третье места заняли s37.Elan и [fxr.Python]. Единственный представитель российского квейка на турнире, Полосатый, занял всего лишь десятое место. Комментарии к турниру вы, как всегда, сможете найти на ps.xaos.ru. А на нашем диске лежат демки, записанные от лица лучших байцов.

●●●

Времена меняются, и мы меняемся вместе с ними. Но грядущем в декабре мировом чемпионате CPL официальной игрой назначен Counter-Strike. Квейк-сообщество, мягко говоря, взволновано. Что делать профессионалам шафта и рейлгана, если случай превротится в тенденцию?

Призовой фонд является крупнейшим за всю историю чемпионатов по одной игре и составляет 150000 долларов. Контер-страйкеры ликуют.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

Название клуба	Адрес	Ближайшее метро	Телефон для справок	Сайт	Компьютеры
Альфа	Санкт-Петербург, Левошавский проспект, д 12 (второй этаж)	—	235-16-16	—	Celeron 600 и PIII (всего 36 машин), 128RAM, GeForce256-GeForce2, Vortex-2, 17" мониторы
1 Гигагерц	Нижняя Красносельская, д 32	Красносельская	265-67-62	—	Celeron 400 (~40 маш.)
Матрица	г.Уфа, Гостиный двор, к 203	Гостиный двор	526925, 526827	—	PIII-733 (30 машин), 128RAM, GeForce2 GTS-32Mb, Vortex-2, 17" мониторы
Полигон-1	ул. Студенческая д 31	Студенческая	249-82-50, 249-85-20	www.poligon.ru	Celeron 466 (44 маш.), 64-128 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть 100Mb
Полигон-2	ул Молодежная, д. 3	Университет	930-22-40	www.poligon.ru	Celeron 466 (55 маш.), 64 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
Полигон-4	7-я Парковая, д. 15, стр 2	Первомайская	164-05-60	www.poligon.ru	Celeron 500 (35 машин), 64 RAM, Voodoo3 2000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
ХАМОК	Плющиха, 43/47	Смоленская, Парк культуры	248-44-01	—	Atlon 650, 128RAM, GeForce 256, мониторы 17" (13 машин) и Atlon 500, 128RAM, TNT2, мониторы 15" (30 машин)
ANUBIS	Стромынский пер., д.4/1, стр. 2	Сокольники	269-86-29	—	Celeron 300-600 (60 маш.), 64-128 RAM, TNT2, Интернет
AstaLaVista	Лаврушинский пер., 17/5, стр.2	Третьяковская	953-01-11	www.astalavista.ru	Celeron 300-582 (~40 маш.), 64 RAM, Voodoo3, Интернет: 1Mb
AstaLaVista 2	Ясногорская, д.21/1	Ясенево	421-17-00	www.astalavista.ru	PIII-700-850 (~40 маш.), 64-128 RAM, Creative GeForce256 DDR и STB VooDoo3,
BattleAxe	проезд Дежнева, д. 32	Бабушкинская	186-36-50	www.battleaxe.ru	Celeron 333A, 64 RAM, Voodoo Banshee, Voodoo III
CTF Club	Черняховского, д 15	Аэропорт	152-57-63	www.ctf-club.ru	PIII-667, 128 RAM (24 машины), Celeron 500, 64 RAM (6 машин), TNT2, 17" мониторы, сеть 100 Mb
Delirium Tremens	Герасима Курина, д.30, стр.1	Пионерская	144-07-77, 144-64-31, 144-96-64	—	AMD K6-2 500, P II 450 и Celeron 550 (10 машин), 64-128 RAM, Voodoo3,
Deeptown	Ефремова, д.7 (в здании Интернет-кафе)	Фрунзенская	257-26-77	www.deep-town-cafe.ru	PIII-500 (40 машин), 64-128RAM, TNT2-Ultra и GeForce 256DDR, 17" мониторы
Game City	Вятская, д.27,	Савеловская	285-09-23	www.gamecity.ru	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
G-Force	г Уфа, ул Пушкина, д 15	Советская площадь	23545		Celeron 600 и PIII (всего 36 машин), 128RAM, GeForce256 GeForce2, Vortex-2, 17" мониторы
iN-Station	Новосущевский переулок, д.6 (в здании "ДЕПО 2000", 4 этаж)	Новослободская	973-36-56, 973-49-97	http://in-station.formoza.ru	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
LOOZER	г. Магнитогорск ул.50 лет Магнитке д.51/1		тел 358211 (код 3511)	в разработке (loozer@inbox.ru)	Celeron 600 (8 машин), 128 RAM, TNT2
Nirvana	Рождественка, 29	Лубянка, Китай-Город, Охотный Ряд	208-57-94	www.nirvana.ru	PII 500 (38 машин), 64 RAM, Voodoo2, 17" мониторы
OK Club	Рочдельская 11/5, стр. 1	Краснопресненская, ул 1905 года	205-04-68	www.okclub.ru	PIII-667 (55 машин), 128 Mb, GeForce 2, 17" мониторы

Сводка в дальнейшем будет пополняться, причем за счет не только московских клубов, но и ведущих клубов крупных городов (в результате чего переименуется в **"Компьютерные клубы России"**). Вниманию владельцев компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вы можете написать на адрес *operkot@igromania.ru* и сообщить о себе. Мы также будем благодарны, если по мере того, как у вас в клубе происходят изменения (например, докупаются компьютеры), вы сможете уведомлять об этом нас для внесения соответствующих правок в сводку. Заранее спасибо. ■

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Святослав Торик (torick@igromania.ru), Денис Гуров (spider@tushino.com)
Doctor (rod@igromania.ru)

Их называли «Могучей восьмеркой»... Восьмая Воздушная Армия США. Они вылетали на дневные задания над оккупированной Европой и с хирургической точностью наносили удары по военным целям.

В **B-17 Flying Fortress «The Mighty Eighth»** вы сможете управлять практически всеми аспектами стратегии и тактики воздушной войны (включая контроль над вражескими истребителями).

Они были героями...
10 человек, экипаж легендарной «Летающей крепости».



B-17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY 8TH

У вас лишь два преимущества. Вам не нужно уповать на надежность строп и у вас есть подробнейшая полетная документация на русском языке.

B-17 Flying Fortress, идеальный имитатор стратегических воздушных боев времен Второй Мировой войны.



B-17 Flying Fortress, Fallout Tactics, Worms World Party, Gangsters 2 и другие игры компаний Hasbro, Interplay, Virgin и Eidos спрашивайте в центральных книжных магазинах, супермаркетах "Рамстор", "Перекресток", "Седьмой континент", "Новоарбатский", в магазинах бытовой электроники фирм "Партия", "СВ", "Диал Электроникс", музыкальных магазинах фирмы "Союз", "Центральном Детском мире".

Проверка перед запуском двигателей

Для служебного пользования

Исключительные права на распространение в России принадлежат компании "Новый Диск". По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по адресу: Москва, Ломоносовский проспект, дом 31, кор.5, телефон: (095) 932-61-78, E-mail: sale@nd.ru Любое количество наших продуктов можно заказать по телефону: (095) 147-55-08, E-mail: zakaz@nd.ru. Льготная цена для зарегистрированных пользователей и при предварительном заказе на сайте www.nd.ru **Доставка курьером по Москве и Санкт-Петербургу - бесплатно!**

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Железные новости

Удлините аудио

В полку забавных устройств — прибавка. Новобранец — SoundLink Wireless Audio Delivery System от компании U.S. Robotics (3Com). Этот удивительный прибор предназначен для *удаленного прослушивания аудиофайлов, географически расположенных на вашем ПК*. В качестве приемника сигнала может служить обычный бытовой радиоприемник. Принцип работы следующий: подключаете передающую базу к компьютеру (предположительно чере: настраиваете любимый плеер нс тату 88.1 или 88.3 Мгц и начинаете баситься по всей комнате.

Радиус действия передающей ограничен тремя метрами, так что ли вы в ритме хип-хопа вылетите и комнаты, то музыкальный экстаз может неожиданно прерваться. На этот случай в комплект входит еще и принимающее устройства, таская с собой которое, можн увеличить радиус действия до 300 ров. Такая дальность достигается з утилизации частоты 900 Мгц. К при на этой же частоте работает большинство современных радиотелефонов.



Сфера применения SoundLink Wireless Audio Delivery System, как и всякого не в меру оригинального устройства, далеко не очевидно. Навскидку можно предположить, что U.S. Robotics сделало его в расчете граждан с шилом в одном месте, которые просто не могут усидеть на стуле, слыша свою любимую музыку. Если вы обычно проводите свое время, галопируя вокруг компьютера, то непременно потратьте $99 на эту замечательную игрушку.

Засунь Celeron в PCI

Что такое апгрейд в представлении железячника? Это вытряхивание всего содержимого системного блока в большой пакет и тотальная замена материнки, процессора и иногда оперативной памяти. У компании Evergreen на этот счет есть свое авторитетное мнение. Основанием тому можно считать выпуск интегрированного комплекта, состоящего из процессора *Celeron 433 Мгц и 128 Мб памяти типа SODIMM*. Устройство выпол-



вый владелец старенького компьютера на основе Pentium I, то, обладая такой платой, вы переместитесь в стан еще более счастливых собственников процессоров Celeron. На плате имеется собственный BIOS, посредством которого можно настроить параметры процессора и памяти.

Новинка стоит около 200 долларов в розницу. Это немного дороже, чем приобретение отдельно процессора и микросхем памяти, но значительно дешевле комплекта "материнская плата+проц+память". Так что предложение, похоже, выгодное. В Россию продукция Evergreen доходит медленно, и может статься, что ко времени появления платы в продаже вы уже забудете помойку, на которую выкинули свой старый системный блок. Поэтому обязательно запомните это место, возможно, придется вернуться.

Плеер для маленьких компактов

Удивить потребителя выпуском MP3-CD плеера в наше время очень трудно. Однако японская фирма MIB (Men in Black, что ли?) сильно старалось и, как результат, выпустила на рынок оригинальное устройство MpZip. Несмотря на странное название, новинка не имеет никакого отношения ни к ZipDrive в частности, ни к алгоритму компрессии Zip вообще. Как вы, наверное, догадались, эта MP3-CD плеер.

Свежесть новинки заключается в *использовании CD-R и CD-ROM дисков диаметром 8 см*. Соответственно, заявленные размеры — *95x108x27 мм*, а также вес в *195 г* (это без батарей) можно рассматривать малогабаритные. По сравнению с обычными, широко продаваемыми сейчас плеерами, это действительно внушающие уважение цифры. Устройство способно проигрывать диски с записями в формате MP3 и обычные Audio CD. Диапазон поддерживаемых битрейтов — от 32 до 192 Кбит/сек. Имеется небольшой жидкокристаллический экранчик, который охотно продемонстрирует вам данные в формате *ID3 v2* (это информация о MP3 файле — исполнитель, концерт, альбом и т.д.). Последний наворот можно с небольшой натяжкой также отнести к разряду "оригинальных", но только потому что на данный момент на рынке не существует реально продающихся плееров с поддержкой ID3 v2. Возможно, к моменту появления устройство в магазинах ситуация изменится и "нововведение" станет стандартом.

Вышел Duron из тумана

Компания AMD торжественно объявила о начале продаж *900-мегагерцовой версии процессора Duron*. Событие

это логичное и полностью соответствующее плану AMD о разгроме корпорации Intel.



По заявлению вице-президента AMD по маркетингу, *"системы на основе процессоров Duron работают на 30 процентов быстрее аналогичных систем на Celeron"*. Спорить не буду, и даже более того — выражу полную уверенность в преимуществе Duron перед Celeron, только вот непонятно, где они натырили "Целерон" 900 Мгц, если Intel только-только анонсировала 850 Мгц версию?

Заявленная цена — 129 долларов. Это немного, опять же, если сравнивать с "Целеронам". В общем, война продолжается, и вы, уважаемые покупатели процессоров, играете в ней первичную и основополагающую роль. Поверите вице-президенту AMD — продажи "Дюронов" возрастут, послушаете жуликоватого продавца, не знающего, куда впендюрить 366 Мгц "Целерон" — корпорация Intel потерпит прибыль. Решать исключительно вам. Хотя "Дюрон" все-таки быстрее...

Сеть по USB

Любителям нуль-модемов посвящается. Похоже, что старый добрый линк двух компьютеров через LPT или COM порты нашел себе достойную замену. Компания Source NEXT анонсировала специальный кабель, позволяющий соединять два ПК через USB-шину. Поддерживается спецификация *USB 1.1*, что, в переводе на реальные цифры означает среднюю скорость *5 Мбит/сек.*

В комплекте с кабелем будет поставляться программное обеспечение, позволяющее не только передавать файлы с одного компьютера на другой, но и использовать существующую сеть. То есть, подрубая таким кабелем ноутбук (или обычный ПК) к компьютеру, включенному в локальную сеть, вы также становитесь членом сети без всякой сетевой платы. Это, в общем, здорово. На данный момент сетевые драйвера совместимы с Win98/ME/2000, возможно, позже появится поддержка Linux.

Длина кабеля составляет *2 метра* и весит он всего *110 грамм*. Длино несколько моловато, однако, по заявлению компании, это только начало. В последующих модификациях планируется использовать пятиметровый кабель. Новинка поступит в японскую продажу 5-го апреля по цене *9800 иен* (примерно *$80*).

VIA Matthew — еще один процессор для дешевых ПК

Экспансия VIA на рынок недорогих и очень дешевых компьютеров продолжается. На проходившей недавно конференции WinHEC 2001 были продемонстрированы первые рабочие образцы процессора Matthew, нового эпического творения VIA. Данная интегрированная микросхема предназначена для установки в недорогие и маломощные компьютерные системы.

Надо сказать, что идея интегрированных процессоров не нова. Пару лет назад компания Cyrix представила на суд общественности чип под названием MediaGX с встроенной подсистемой памяти и графическим контроллером. Из-за низкой производительности MediaGX не получил широкого распространения, хотя отдельные экземпляры до сих пор обретаются в брэндовых системных блоках компаний Gateway и Hewlett Packard. Судя по заявленным характеристикам, новинка имеет большой потенциал. На чипе установлена ядра ядра Samuel 2 C3 (*64 Кб кэша второго уровня*), способное работать на частоте от *700 Мгц*, есть северный мост VIA Apollo Pro266 (если говорить очень просто, то это контроллер шины, памяти и видеокарты). Встроенное видео сделано на основе чипа S3 Savage MX, поддерживается память типа *PC133 SDRAM*. Опытные образцы изготовлены по технологии 0.15 мкм и предназначены для разъема *PBGA 551*. Массовые поставки начнутся в третьем квартале.

IBM призналась...

...В том, что некоторые жесткие диски серии DTLA имеют серьезный дефект. Прилюдное покаяние происходило на выставке CeBit, где была заявлена о несоответствии контроллеров вышеупомянутых дисков общепринятым стандартам.

Неисправность проявляет себя в основном на чипсетах Intel 440BX, AMD 750 и VIA T1333A. В чем беда? Беда в том, что жесткие диски серии DTLA издают странные, порой приводящие в ужас звуки. Эти звуки обычно сопутствуют появлению запорченных секторов на вышеупомянутых дисках. Периодически, проявляются и более явные признаки, например, ваш свежекупленный жесткий диск может наотрез отказаться работать. Как правило, возникшую проблему решает низкоуровневое форматирование. IBM объясняет проблему тем, что при процессе проектирования микросхем контроллера была допущена ошибка. Однако, несмотря на недовольства потребителей, IBM пока не стремится исправлять свои ошибки. Патч для HDD серии DTLA следует ждать в ближайшие два месяца.

Принтер красивый, одна штука

Компания Epson на днях продемонстрировала новую, доселе невиданную компьютерной общественностью разновидность принтера — Epson Stylus Color Photo 895.

Новинка отличается от своих собратьев футуристическим дизайном. Я бы даже сказал, чрезвычайно футуристическим. Помимо выгнутых панелей и обтекаемого корпуса, данную модель составляет *ридер флэш-карточек* и небольшой (но очень информативный) *LCD-дисплей*. В чем смысл и сермяжная правда? В том, уважаемые мои читатели, что данный экземпляр принтера-страения теоретически можно абстрагировать от компьютера. То есть мы получаем самодостаточное устройство, способное самостоятельно печатать картинки, которые мы с вами предварительно освидетельствовали на входящем в комплект экране.

На сегодняшний момент максимальная разрешающая способность Stylus Color Photo 895 оценивается в *2880x720 dpi*. Предположительная цена устройства — *$290*. Много ли это? Разумеется, много — для принтера со среднестатистическими возможностями. ■

Дядя Федор
fedor@igromania.ru
Иван Иванович
ivan@obninsk.com

Тестирование недорогих DVD-ROM приводов...

...или почему у кинщика дрожат руки.

В природе существует огромное количества приводов. Самыми известными из них являются приводы в милицию и так называемые CD-ROM приводы. Однако сегодня мы оставим в стороне юридические аспекты и отодвинем на задний план диалог о распространенных стандартах. Сегодня мы поговорим о перспективном и весьма интересном классе приводов, называемых **"DVD натуралис"**, или просто **DVD-ROM**. Уверен, что многие из уважаемых читателей слышали о DVD и, вероятно, даже трогали это чудо руками. Не удивлюсь также, если у отдельной обеспеченной группы населения уже имеются дома ручные представители данного, весьма слабо распространенного в нашей стране вида. Первым просьба не отчаиваться, вторым — не задирать нос. Статья предназначена для всех без исключения, невзирая на звания и расовую принадлежность. Мы, авторы данной статьи, постороемся не только дать краткую характеристику стандарту, но и рассмотреть на примере четырех попавших в наши руки DVD-ROM приводов все возможные аспекты и экономическую эффективность их приобретения.

Разница и прогресс налицо

Акроним DVD изначально раскладывался как "digital video disk" или, выражаясь русским языком — **"цифровой видеодиск"**. Со временем килобайтом текста, описывающим все возможности нового стандарта, стало тесно в этой скупой аббревиатуре, и последующие трансляции читались как **"digital versatile disc"**, то есть **"универсальный цифровой диск"**. Предлагаем пользоваться именно этим определением как наиболее универсальным и всеобъемлющим.

Итак, что же делает обычный с виду диск таким оригинальным (и дорогостоящим)? Чем отличается DVD-диск от всем известного CD-ROM? Внешний вид полностью идентичен обычному сидюку, но вот емкость... Для примера, стандартный однослойный DVD вмещает в себя целых 4,7 Гб информации! И это не предел: записанный по двухслойному стандарту диск увеличивает свою емкость до 8,5 Гб. Караул, не правда ли? А ведь есть еще и двухсторонний способ записи DVD, при котором вы удваиваете предыдущую цифру и получаете фантастическую цифру в 17 Гб. Но и это еще не предел! Если склеить "Моментом" шесть двухсторонних DVD-ROM с двойной плотностью, то количества гигабайт на душу населения повысится до нереальных 102 Гб. Правда, последний способ пока еще не опробован и не утвержден в виде индустриального стандарта, однако 1 апреля сего года было документально зафиксировано несколько удачных лабораторных экспериментов.

Одним из основопологающих и наиболее часто утилизируемых потенциалов формата является возможность воспроизведения видеофильмов. Здесь имеет смысл сравнить DVD с бытовой VHS-кассетой. Разница и прогресс налицо. Во-первых — это качество. Не буду нудить про разницу между цифровым и аналоговым способом передачи данных, просто отмечу тот простой факт, что цифра круче. Картинка выглядит на порядок четче, цвета насыщенные, рубашка не путешествует отдельно от хозяина, как это иногда можно заметить в некоторых телепрограммах. Далее звук — сочный, многоканальный и местами даже трехмерный. За счет большой емкости возможно запись нескольких звуковых дорожек на один диск. К примеру, вы можете прослушать диалоги актеров на английском, китайском, русском или эсперанто, в зависимости от того, что вам ближе.



Цифровое представление данных позволяет добавить интерактивности в ваши взаимоотношения с просматриваемым фильмом. Как правило, качественно оформленный диск содержит на борту несколько вариантов титров. Это могут быть многоязычные варианты (если на озвучку сил не хватило) или, в виде дополнительной опции, комментарии режиссера, или вообще прошедший цензуру текст для детей до шестнадцати и старше. Под интерактивностью также следует понимать возможность просмотра отдельных фрагментов, снятых пронырливыми операторами под разными углами камеры. Как результат, вы можете отчетливо рассмотреть постельную сцену с разных ракурсов или, скажем, совсем исключить сцены насилия.

Далее, развивая тему, можно отметить возможность создания фильмов с несколькими сюжетными концовками. В процессе просмотра зритель выбирает тот или иной вариант действия, в зависимости от которого сюжет развивается далее. К примеру, просматривая какой-нибудь боевик, вы можете прострелить бармену голову и попасть в лапы местной полиции, а можете сохранить его жалкую жизнь и в благодарность получить за это пулю в филейную часть...

Фильмы в формате DVD можно просматривать как на компьютере с соответствующим приводом, так и на специализированных устройствах — DVD-плеерах. Пресловутая интерактивность будет одинаково присутствовать в обоих случаях. Фактически, имея DVD-плеер, вы получаете те же возможности, что и на компьютере с запущенной компьютерной игрой в жанре *adventure*. По сравнению с обычным, бытовым VHS кассетным плеером, прогресс прямо-таки ошеломляющий.

Плеера, плеера, покажи чукче фильму. Шибко, шибко хочется...

С данными, записанными на DVD, все более или менее понятно. Никакой разницы между CD и DVD в этом случае вы не заметите. С видео все немного сложнее. Я уже упоминал вскользь о том, что видео DVD-формата можно проигрывать на специализированных устройствах-плеерах. Что это за звери? Если говорить обобщенно, то это агрегат, имеющий в основе DVD-привод, небольшой микроконтроллерный процессор, микросхемы, декодирующие видеопоток, и микросхемы, формирующие сигнал на телевизионный

приемник. Получается что-то вроде заточенного под конкретные нужды компьютера.

Процессор отвечает за функции интерактивности, что делают остальные компоненты — понятно из контекста. Чем отличается система "компьютер+DVD-ROM-привод" от DVD-плеера? Процессор вроде есть, сигнал на монитор формируем, остаются функции декодирования. Разумно будет спросить, что и зачем декодируем? Дело в том, что видеоданные на DVD записаны с помощью специального алгоритма компрессии **MPEG-2**. Ввиду математической сложности данного алгоритма, для преобразования фильма в готовый к воспроизведению поток данных очень желательно иметь специальную микросхему (или набор микросхем), реализующих все нужные вычисления. Качество при этом напрямую зависит от задействованных мощностей, чем "круче" (т.е. быстрее, больше разрядность выходных данных, меньшее время преобразования), тем красивее на входе получится сигнал. Такова особенность MPEG-2 — ну, если упростить изложение, конечно.

Как вы уже поняли, нашему компьютеру с DVD-ROM приводом для полного счастья не хватает декодера. Где его добыть? Есть два основных подвида декодеров: аппаратные и программные. Аппаратный декодер — это, как правило, стандартная PCI-плата с дополнительными возможностями вывода изображения на телевизор (TV-out). Самыми распространенными и, что немаловажно, действительно продающимися у нас в стране являются платы **RealMagic+**. К аппаратным декодерам можно также отнести некоторые современные видеоплаты, построенные на чипах от **ATI (Radeon)** и **Nvidia (I/II/III)**. В графические процессоры этих фирм уже встроены многие, необходимые для обработки видеопотока в MPEG-2, алгоритмы.

О программных декодерах следует поговорить приватно. Это программа, которая силами процессора реализуют декомпрессию видеопотока в формате MPEG-2. Другими словами, делает все то же, что и специализированные наборы микросхем. В чем же подвох? Он, как всегда, в качестве. На данный момент не существует ни одного программного декодера, способного сравниться со своими аппаратными коллегами. С другой стороны, программу можно скачать бесплатно из Сети или заполучить в комплекте с видеокартой, а за плату с аппаратным декодером придется выложить от 60 до 300 долларов.

Нам удалось раздобыть и испытать в деле два весьма распространенных и активно развивающихся программных плеера: **CyberLink PowerDVD** и **WinDVD** от компании **InterVideo**. Оба плеера являются удобным законченным решением; PowerDVD показался нам более устойчивым и неконфликтным, WinDVD продемонстрировал лучшее качество, однако периодически зависал и отказался работать на одном из тестировочных компьютеров.



Мы выбрали для себя CyberLink PowerDVD v.30 (***www.cyberlink.com.tw***) и с чистой совестью рекомендуем вам этот программный продукт — пользуйтесь наздоровье (правда, он денег стоит).

Характеристики с места работы

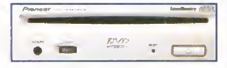
Несмотря на массу ярко выраженных преимуществ, у DVD есть один весьма существенный недостаток: диски требуют приобретения специализированного привода, называемого в простонародье DVD-ROM. Перед тем как окунуть вас, уважаемые, в омут реальных, жизненных тестов, хотелось бы дать небольшую путевку в жизнь, ознакомить, так сказать, с основными терминами.

Во-первых, начинающему любителю DVD следует знать, как измеряется скорость приводов. По аналогии с CD-ROM используется понятие однократной скорости. Она составляет примерно 1.3 Мб/с, что в девять раз быстрее однократной скорости CD-ROM. Надо отметить важный момент: если у сидюков за основу берется скорость вращения, то у DVD считается непосредственно количество передаваемых данных в секунду. Дело в том, что реальная скорость вращения DVD-диска меньше, чем CD, однако плотность записи намного больше. Поэтому, кстати, тестируемые нами DVD-ROM приводы при работе с обычными CD жужжали как оглашенные, а при работе с родным DVD переходили на шепот. К сожалению, ввиду механических ограничений, такой параметр как "время доступа" изменений не претерпел. Другими словами, вставляя в привод DVD-диск, не ждите, что операционная система его распознает мгновенно.



Pioneer DVD-105S

Начнем презентацию наших подопытных с наиболее колоритного из них. Зовут его **Pioneer 105S**, а буковка "S" в названии означает, что это чудо техники вместо привычного всем трея оборудовано слотом для загрузки диска.



Если из картинки непонятно, что это такое, поясняю: есть щелка, прикрытая неким плотным материалом. При попытке засунуть туда диск вначале ничего не происходит, а затем он (т.е. диск) затягивается внутрь. Процесс извлечения диска проходит в обратном порядке: выползает краешек диска и затем его надо ручками довлечь наружу. Вначале непривычно, но со временем привыкаешь и на обычные треи начинаешь посматривать косо. Также слотовая загрузка и выгрузка очень удобна при вертикальной установке устройства — при извлечении диска он плотно удерживается в слоте, а не пытается упасть на стол и закатиться куда подальше, как при работе с треем.



Еще одна особенность этого привода, которая меня просто умилила, — это классный зеленый джампер для переключения *master/slave*. И вообще надо отметить, что из всех протестированных DVD у этого экземпляра самая привлекательная внешность. На передней панельке красиво так написано *"Pioneer DVD-Rom drive"* и еще *"LaserMemory"*. Сразу видно, брэнд.

Ну, если с внешним видом у нас все замечательно, то в остальном этот привод оста-

вил не самое хорошее впечотление. Заявленноя производителем скорость в 16х не осталось без некоторых последствий. При чтении дисков создоволось впечатление, что где-то недалеко взлетоет "Боинг-747". Звук не то что слишком громкий — просто очень пронзительный, как при работе реактивного двигателя. А вибрация превращает корпус компьютера в элегантный моссажер.

В качестве одного из тестов мы подсовывали нашим подопытным диск, мастерски исцоропонный подручной отверткой. Он не читоется в принципе, мы хотели посмотреть, как но него отреагируют приводы. Так вот, этот привод увлекся попытками чтения диско, чем зовесил машину намертво. Удручающий результат.

Pioneer DVD-115

В принципе, этот привод по заявленным техническим парометрам является полной оналогией модели 105S, но обарудовон треем. В остальном, привод токой же, как и его слотовый собрат — шумный и вибрирующий. На поцоропонном диске это устройство тоже зовисло, что, впрочем, неудивительно.

Еще одной особенностью этого приводо (кок и 105S) является то, что после интенсивной работы он очень сильно нагревается. Ток что если вы надумаете приобрести токой привод, то стоит первым делом позаботиться об обеспечении должного охлождения.

Creative DVD 1241E

Третий тестируемый привод носит гордую морку Creative, о чем недвусмысленно укозона у него на передней панели. Оформление — вполне традиционное для продукции этой фирмы — сине-желтая стилизованная надпись *"Creative"* и пометка *"12х"*, обозночающоя скорость чтения.

В целом этот аппарат оставил вполне приятное впечатление. Шумел он ощутимо, но намного тише, и доже, можно сказать, приятнее, чем братья "Пионеры". Диски распознает очень быстро, о еще быстрее их заглотывает. Действительно, скорость, с которой трей задвигается обратно, наводит но мысль, что привод залежался но складе и донельзя соскучился по дискам. Это нельзя отнести к недостаткам — просто небольшая особенность устройства.

С исцоропонным диском этот привод поступил вполне логично — после трехсекунд-



ных роздумий просто выплюнул его обратно. Нагрелся же он после проведения всех тестов не очень сильно — немного меньше, чем аппараты фирмы Pioneer.

NEC DV5700

Немного забегая вперед, скожу, что это привод в ходе работы произвел ноиболее приятное впечатление. Внешний вид неказистый — никаких надписей, несущих информацию о фирме-производителе или о чем-либо еще, не наблюдается.

Шума как такового почти нет. "Почти" означает, что этот привод работает немного громче вентилятора в среднем блоке питания — при скорости чтения 12х, как и у Creative! Это огромный плюс, ибо, на мой взгляд, производимый шум — один из решающих факторов при выборе CD/DVD-ROM.

В качестве единственного небольшого минуса можно отметить то, что устройство долго распознает диски. Но одном компакте с момента его загрузки в трей и до появления на экране застовки "авторана" прошло примерно 9 секунд. Впрочем, это кройность — в среднем проходит не более 3 секунд. На поцарапонном диске привод не зовис, о после пятисекундной попытки совподоть с браком радостно отрапортовал, что у него "неверная функция" и "нет доступа к диску".

Ко всему прочему, после прогонки всех тестов и извлечении устройства из системного блока нагревание было практически незаметно.

Тестирование

Может создаться впечатление несколько неровного состязония: приводы Pioneer объявлены производителями кок 16х, о Creative и NEC — 12х, это имеет зночение, но далеко не критично. Приводы оценивались по интегральной шкале, ночиная от внешнего вида и закончивая издаваемым при работе шумом.

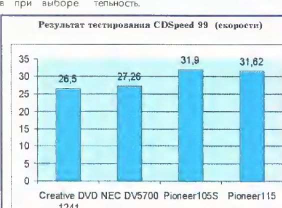
Для замеро производительности использовались следующие программы:

CD Speed 99 V. 0.75 beta (*www.cdspeed2000.com*), DVD Speed 99 v. 0.2 beta (*users.pandora.be/erik.deppe/dvd-speed.htm*), SiSoft Sandra Standart v. 2001.0.7.10 (*www.sisoftware.co.uk/sandra*).

DVD-ROM — это очень крутой CD-ROM

Так кок мир не торопится полностью переходить но хранение информации но DVD-дисках, то большую часть времени DVD-ROM будет читать обыкновенные компакты. Поэтому первым делом было протестировано производительность приводов при роботе с компакт-дисками.

Учитывая, что все приводы были заявлены производителями как сорокоскоростные, не следовало ожидать здесь каких бы то ни было неожиданностей. Действительно, по результатом тестов видно, что все приводы показоли примерно одинаковую производительность.





Немного более быстрыми оказались приводы от Pioneer, но не настолько, чтобы засчитывать NEC и Creative поражение. Разница в 3-4 скорости при средней скорости 30х критичной не является.

Со временем доступа все оказалось нормально: это характеристика практически всегда оказывается ровной заявленным производителем значениям.

Время доступа

	Среднее время доступа, ms	
	DVD	CD
Pioneer DVD-105S	93	95
Pioneer DVD-115	93	98
Creative DVD 1241E	129	115
NEC DV5700	120	80

В этой таблице приведены значения сразу для работы с компакт- и DVD-дисками, взятые по результатам работы программ CDSpeed 99 и DVDSpeed99. Здесь явным лидером показал себя привод от NEC, в точности подтвердив заводские характеристики, в отличие от Pioneer, промахнувшихся аж на 15-18 миллисекунд. Более подробно на этом параметре мы останавливаться не будем, так как в конечном счете он является составляющей общей скорости чтения компакт-дисков.

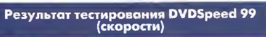
Подводя промежуточные итоги, можно смело присудить победу в этом конкурсе приводу от NEC, который не только показал достаточно высокую скорость, но и, как уже говорилось, проявил себя как тихий, спокойный и дисциплинированный работник. Аппараты от Pioneer показали небольшое преимущество в скорости, однако при этом так шумели и вибрировали, что испортили все впечатление. Привод Creative ничем особым не выделился, показав как среднюю скорость, так и средние шумовые показатели.

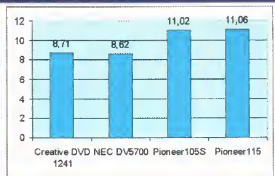
Тесты DVD

Замеры делались по результатам работы программ DVDSpeed99 и SiSoft Sandra2001. Результаты приведены на графиках ниже.

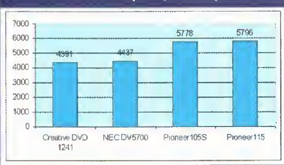
Тут явными лидерами стали приводы от Pioneer, показав почти полуторное преимущество в скорости. Это и неудивительно — по характеристикам они заявлены как 16х DVD, в то время как NEC и Creative — "всего лишь" 12х, что объясняет их отставание. Разные весовые категории, как говорится. В бою NEC и Creative явный лидер не обозначился, но по чисто субъективному мнению Creative показался немного быстрее. В общем, в этом конкурсе места можно распред елить так: Pioneer — 1, Creative — 2, NEC — твердое 3.

А теперь самое время подводить итоги.





Результат тестирования SiSoft Sandra 2001 Standard (DVD, баллы)



Итоги и выводы

Тот, кто внимательно читал статью, уже давно догадался, как будут выглядеть итоги. Если бы все решало скорость, то, несомненно, победили бы приводы от Pioneer. Но так как все мы люди и нас, помимо скорости, волнуют удобство и комфорт, то все получается совсем наоборот. Главным критерием для нашей лаборатории было общее впечатление от устройства, а его скоростные характеристики рассматривались как вторичные. Давайте взглянем на приведенную ниже таблицу. В ней проставлены оценки всем приводам по 10-бальной шкале.

Привод от NEC получил свои заслуженные 10 баллов и занял первое места — за тишину и уют, которые он создаст в вашем доме. Более тихого привода мне не приходилось встречать за всю свою сознательную жизнь.

Creative получил 9 баллов и твердо занял почетное второе место. В меру шумный, в меру быстрый. Простая рабочая лошадка, ничем особым себя не проявившая.

Отдельное слово хочется сказать про приводы от Pioneer. Возможно, оценка в 8 баллов покажется кому-то заниженной, но она вполне оправданна. Действительно, сколько же можно гонять-ся за скоростями в ущерб всему остальному? Эти несчастные 4 скорости погоды не делают, а шуму и вибрации добавляют преизрядно. 8 баллов и третье места.

В конечном итоге, выбор всегда остается за нами, конечными пользователями. Если нужен привод для работы дома, то смело выбирайте NEC. Для офиса подойдет чуть более шумный Creative. Ну а если вам необходим привод с высокой скоростью для установки в сервер, который будет стоять где-нибудь в подсобке и шуметь там для крыс и тараканов, то могу посоветовать Pioneer — благо скорость он действительно обеспечивает самую высокую.

P.S. А кстати, знаете, почему у киншика руки дрожат? Потому что боится. Боится, что останется без работы, что цифровое видео окончательно доконает индустрию кинопроката и что старый кинотеатр, куда они с хозяином ходят каждый день, закроют навсегда...

Финальные оценки

	Оценка	Почему
Pioneer DVD-105S	8	Быстрый, да. Но при этом еще и шумный, вибрирующий и сильно греется, что никак не оправдывается высокой скоростью. До еще на плохих компактах подвисает.
Pioneer DVD-115	8	Полностью аналогичен своему слотовому собрату, отдельного слова не заслуживает.
Creative DVD 1241E	9	Золотая середина. Не слишком быстрый, не слишком шумный, не слишком горячий...
NEC DV5700	10	Воплощение поговорки "лучше меньше, да лучше". Пусть "всего" 12х, зато какие! Тихий, холодный, пример для подражания.



Дмитрий Горячев
hot-line@igromania.ru

? Что такое Bus Master IDE и что он делает?

! Само понятие "Bus Mastering" вообще означает возможность управления (передачи данных) через шину каким-либо устройством, происходящее без участия центрального процессора. Во время передачи информации устройство, поддерживающее Bus Mastering, захватывает шину и становится главным, а процессор в это время занимается своими делами, например, обрабатывает команды, которые успел запасти в стеке. Применительно к *IDE — Bus Mastering IDE* означает, что на материнской плате есть набор микросхем, которые позволяют осуществлять передачу данных, прочитанных с жесткого диска в обход центрального процессора. Еще такой процесс называется *DMA — Direct Memory Access* (прямой доступ к памяти). Это может быть важно при работе в многозадачных системах типа *Windows NT/2000, OS/2* и в супермногозадачных *Windows 95/98*. Bus Mastering позволяет освободить центральный процессор на время передачи информации для выполнения других приложений. Очень приятно, когда и CD-ROM, и винчестер поддерживают DMA. Тогда в ходе копирования видео с диска или инсталляции какой-нибудь программки можно спокойно заниматься своими делами — процессор практически не загружается.

? Почему моя аудиокарта на чипе Vortex2 не работает в системе AMD с чипсетом от Via?

! Как заявляют представители Via, проблемы с аудиокартами на чипах Vortex2 и Vortex1 носят спорадический характер. По их словам, *"вследствие высокой загруженности северного моста чипсета аудиокарты на этих чипах могут зависнуть"*. Вот так. А вы, получается, делайте что хотите...

Что касается конкретно Vortex2, то проблемы с аудиокартами на этом чипе могут быть решены с помощью установки последних драйверов версии 2048. Однако в любом случае помните, что Via не гарантирует устойчивой работы. А про устойчивость работы звукеров на Vortex1 вообще ничего не известно — знаю только, что у одного моего знакомого саундкарта работает, только звук периодически пропадает. Но тут скорее дело в конкретной аудиокарте. В общем, самым верным и радикальным способом решения этой проблемы было бы приобретение новой звуковушки. Или, если вам жалко с ней расставаться, подумайте о приобретении новой материнской платы...

? Один мой знакомый разогнал компьютер, и у него «полетела» вся информация на жестком диске. Почему?

! Печально, но разгон — дело такое, неоднозначное. Дело в том, что некоторые модели *IDE-дисков*, поддерживающие *UltraDMA*, очень чувствительны к частоте шины *PCI*, и при выставлении нестандартных частот иногда возможна потеря данных, что, собственно, и произошла в данном случае. При этом сам винчестер, как правило, остается работоспособным и после выполнения сакраментального *"format c: /s"* он воскреснет. Однако в некоторых случаях могут «отправиться к праотцам» сервометки, по которым хард соображает, где у него что записано. Если сия беда произойдет, то винчестер будет проще выбросить, чем пытаться решить эту проблему (к счастью, вероятность ее возникновения невелика). Если же вы не хотите отказаться от разгона и вам не жалко бедный хард, то заставить его работать можно, изменив режим доступа (например, приучив его работать исключительно в *PIO mode*).

? Слышал, есть такая программка — CPUIdle. Для чего она нужна?

! Есть такая программа! Если у вас стоит Windows 2000, то можно посмотреть в Task Manager и увидеть, что процессор, оказывается, балдеет (*idle*) большую часть времени. Поверьте на слово, в Windows 95/98 дело обстоит точно так же. А CPUIdle отслеживает периоды простоя процессора и выключает его с помощью инструкции *HLT*, которая вшита практически во все новые *CPU*. Т.е. вместо того, чтобы гонять пустые циклы, процессор как бы застывает. В это время понижается тепловыделение кристалла, что продлевает срок его жизни, даже если он работает в нормальном режиме (не разогнаном). Ежели у вас имеется в наличии программка MotherBoard Monitor и возможность контроля за температурой процессора, CPUIdle работает с ней, автоматически переводя процессор в *suspended mode* при выходе тепловых параметров за установленные рамки.

В общем, использование этой программы позволяет понизить температуру процессора примерно на 10 градусов Цельсия; хотя если вы разгоняете процессор для того, чтобы играть в Quake, CPU не простаивает и эффект от данной утилиты близок к нулю, за исключением контроля температуры и аварийного отключения.

Надо заметить, что функция HLT уже встроена в ОС Windows NT/2000 и многие UNIX-подобные системы, а возможность «поднятия тревоги» в случае перегрева имеется в BIOS некоторых материнских плат.

На сайте CPUIdle по адресу *http://cpuidle.home.pages.de/* можно найти список поддерживаемого оборудования, но скажу сразу, что все более-менее современные процессоры работают с этой программой.

? Перепробовал множество программ по тестированию производительности компьютера и все время получаю разные результаты. Какую прогу вы могли бы мне посоветовать?

! Да, знакомая ситуация. Все эти тесты обычно выдают огромные колонки цифр и статистики, вместо того, чтобы прямо сказать: "Ваша тачила полный отстой..." или "Ну, во це рулез!". Если не зацикливаться на цифрах и пожелать создать свое субъективное мнение о машине, то одна из самых лучших программ для мучения вашего питомца — Quake III Arena. Без всяких шуток, тут уж «никто не уйдет обиженным» — интенсивно используется и шина памяти, и видеочип, и процессор.

Еще можно попробовать скорость работы на реальных приложениях, используемых в работе; особенно хорошо для этого подходит PhotoShop. Бенчмарк производится путем применения различных эффектов (*Gaussian Blur, Render Texture, Radial Blur*) к здоровенным файлом, взятия в руки секундомера и засекания с помощью оного времени, затраченного на отработку эффектов. Поверьте, сколь мощной ни было бы ваша машина, но здесь ей придется реально попотеть.

Еще один совет: не используйте для тестирования утилиты, входящие в состав многофункциональных комплектов, например, SysInfo Benchmark из комплекта Norton Utilities. Они частенько выдают совершенно нереальные результаты.

Что означают буквенные индексы процессоров Pentium?

Все достаточно просто: индекс «E» (*embedded*) означает кэш-память, встроенную в ядро процессора (т.е. ядро Coppermine), а «B» (*bus*) — 133-мегагерцовую системную шину. "EB", как вы можете догадаться, означает два в одном. Это сделано для того, чтобы отличить модели с той же тактовой частотой, но с другими параметрами кэша или системной шины, а также для обозначения процессоров на ядре Katmai, поддерживающих *FSB 133 МГц*.

Без буквенных индексов иногда было бы затруднительно разобраться — в частности, есть целых четыре модификации Pentium III 600.

До кучи, раз уж речь зашла об аббревиатурах, приведу расшифровку наиболее распространенных:

SECC — Single Edge Contact Cartridge — «ножевой» тип процессорного разъема, он же "Slot".

SECC2 — то же, что и в предыдущем случае, но с улучшенным охлаждением корпуса.

SEPP — Single Edge Processor Package — почти то же самое, что и SECC, но без пластмассового корпуса. Применялся в Celeron.

PPGA — Plastic Pin Grid Array — штыревой разъем процессора (Socket).

FSB — Front Side Bus — процессорная шина (внешняя). Иногда это понятие путают с шиной памяти, но частота внешней шины CPU может быть и не равна частоте шины памяти.

FC-PGA — Flip Chip Pin Grid Array — тип разъема процессоров Intel, практически то же, что и PPGA (однако не полностью совместимый с ним по контактам).

SDRAM — Syncronous Dynamic Random Access Memory — тип памяти, используемой в качестве оперативной на большинстве современных PC.

DDR-SDRAM — Double Data Rate SDRAM — память с удвоенной скоростью передачи данных, новый тип. Скорость работы возрастает за счет передачи информации по обоим фронтам сигнала, что при той же частоте позволяет увеличить пиковую пропускную способность в два раза.

SRAM — Static RAM — используется в качестве процессорного кэша. Намного дороже и быстрее DRAM (в частности, из-за того, что не требует затрат времени на регенерацию содержимого).

Чем отличаются OEM и Retail-варианты поставки процессора? Я слышал, retail лучше гонится?

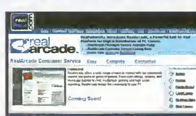


В принципе, в технологическом плане OEM и Retail ничем не отличаются. В OEM-варианте комплект содержит лишь *CPU* в пластиковой упаковке, и он, соответственно, дешевле. Retail (или boxed, боксовый) поставляется в красочной расписной коробке, в которой находятся инструкция по установке, кулер (причем довольно неплохой), наклейки типа *"Intel inside"*, ну и, конечно же, сам процессор. Нельзя сказать, что сами чипы чем-то отличаются. Тут в деле оверклокинга немаловажную роль играет кулер. На боксовых процессорах обычно используются кулеры AAVID, которые обеспечивают лучшее охлаждение, чем не брэндовые, один из которых вам, скорее всего, и предложат при покупке OEM-варианта. С другой стороны, в случае с OEM можно попробовать подобрать наиболее оптимальный кулер или вообще разориться на монстра типа Golden Orb, и тогда не придется отдирать заводской кулер. Также можно поэкспериментировать с различными марками термопасты и добиться лучшего охлаждения (в конечном итоге). Так что, на мой взгляд, оверклокеру лучше покупать OEM и с ним экспериментировать ■

AtOM
atom@igromania.ru

INTERNET СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Реальные игры в «реальном» плеере



RealNetworks, разработчик популярного мультимедио-формата RealAudio/Video (потоковая передача данных для Интернета), объявило о своем выходе на игровой рынок. С этой целью была создана специальная платформа RealArcade — удобное средство игры через броузер, выбора нужного продукта с последующей покупкой или поиска партнера для напряженного дефматча. Аналогичные фичи уже не раз мелькали в пресс-релизах, но интересно совсем другое. Поддерживать разработки рвутся лишь желторотые новички и «монстры» вроде ValueSoft (из-под пера которых выходят игры отнюдь не лучшего качества). RealNetworks подошло к вопросу не в пример серьезнее, заключив контракты с несколькими мощными конторами — Valve Software, Monolith, Sierra Online и еще целым рядом разработчиков/издателей. Мультиплеерная часть лицензирована у GameSpy Industries, авторов одноименной программы. Заинтересовавшихся прошу на *www.realarcade.com*.

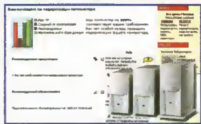
Сервера Microsoft вверх тормашками

Самая мелкая и мягкая компания в мире в очередной раз пострадала от нападения хакеров. Целью злонамеренных товарищей на сей раз стал MS Download Center (служба онлайнового обновления продуктов Microsoft), хамским образом отказавшийся работать со всеми версиями Internet Explorer, запрашивая плагин «Browse Better» (это своеобразный «улучшитель просмотра»). Адрес *microsoft.com* и вовсе оказался в руках сервиса NameZero, бесплатно раздающего домены второго уровня (*.com*, *.net*, *.org*). Представляете, как здорово было бы заполучить такое имечко для своей домашней странички?

Свободная загрузка отменяется

Популярный сайт *www.freeloader.com*, специализирующийся на бесплатном распространении игр по Сети, объявил о своем закрытии. Причины — недостаток рекламы. Если вы еще не успели скачать GTA2 и ряд других хитов средней свежести «на халяву», мои вам соболезнования.

Онлайновый вымогатель



Любопытный сервис появился на популярном портале 4user.ru — электронный советчик по модернизации компьютеров (*www.4user.ru/ua*). На практике это чудо работает так. Вводите параметры своего «железного друга», выбираете роль оппората в хозяйстве (скромная печатная машинка, офисный компьютер, игровая станция или сверхмощная Hi-End система, гадкая на работу с «тяжелыми» программами вроде 3DSMax и всеми современными игрушками) и получаете бесплатный совет — рекомендацию по оптимальному апгрейду или уверение, что все и так здорово. Здесь же вам подскажут, какой прирост производительности вы можете получить, и посоветуют пару «железных» магазинов. Рекомендации дельные, дальновидные и реалистичные (проверено на нескольких конфигурациях). Когда пачка зеленых президентов тяжелым грузом оттягивает карман, а в голове определенности нет — загляните, не пожалеете.

Судьба Napster решена

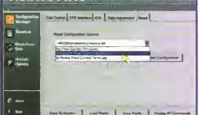
Вот и завершилась эпопея злоключений печально известного Napster'а — грозы жадных музыкантов и услады их поклонников. Американские власти раз и навсегда постановили: "Напстеру" жить (пока), но защищенным авторским правом композициям на нем — не бывать. Это значит лишь одно: верную смерть в тихом забвении. Ценителей любительских песнопений куда меньше, чем поклонников настоящей музыки.

PS. Всем осиротевшим любителям mp3 очень рекомендую раздобыть **«Игроманию» 1'2001**, где вы найдете описание служб, по всем параметрам превосходящих "Напстер" и до сих пор живущих и процветающих.

Меняю Q3 на UT, CS не предлагать

Умирающий Napster сделал в этой жизни немало хорошего, породив тысячу клонаподобных «обменных» сервисов. Последнее веяние моды — ресурс *www.evi-hcra.com*, пункт обмена игровыми файлами (патчи, уровни, «шкурки», моды). Все как в сказке — бесплатно, удобно и чисто с юридической точки зрения (пока на сцену не вылезли «full-cd gamez»). Такими темпами скоро и рубли на доллары можно будет в каком-нибудь «Бокстере» махнуть.

Шьем свои модемы



Пока богатенькие буржуазные геймеры тянут себе выделенки, ставят спутниковые тарелки и радиоканалы, затрачивая сотни долларов на оплату трафика, умелые пролетарии из US Robotics разрабатывают новый «модемный» протокол V.92: турбоскорость, параллельная работа телефона и модема и «подстраивание» под особенности вашей линии. Живы еще модуляторы-демодуляторы, другой вопрос — надолго ли их хватит? Уже пожилой V.90 выжимал все соки из застарелых телефонных линий, зачастую отказываясь работать на штатных скоростях (обладатели «крутых» модемов и классических российских линий меня поймут). Dial-up доживает свои последние дни, это ясно даже самым консервативным пользователям. Впрочем, толковым протоколом коннект не испортишь, так что направляйте свои «мамеды» на *www.usr.com/v92/* и сливайте свеженькие прошивки — вдруг и вправду поможет?

PS. Чуть не забыл. Обновлению подлежат лишь модемы от самой USR/3Com, поклонники прочей техники отдыхают.

Телепрограммы в Сети

Российская служба Яндекс пополнилась занятным проектом — интерактивной



прогроммой телевидения (*http://tv.yandex.ru/tv/*, поко только для Москвы, прочие города — но подходе). В чем преимущество токой интерактивности? В том, что можно зодоть интересующие вас темы (фильмы, спорт, новости или глупые сериалы), проигнорировав прочее и получив короткий список нужных прогромм вместо кучи лишнего мусора. Каждая передоча снобжоется детальным комментарием — ломать голову над зогадочными названиями больше не придется. На сладкое оставлен форум — места встречи «телевидеомонов» всей страны. Если вы используете телевизор не только для просмотра видео, остонетесь очень довольны.

Кому Yahoo!, недорого?

Популярная поисковая машино с неприличным названием розорилось в пух и прох, выставив свою кондитотуру на продожу. Переговоры еще не зовершились, в числе наиболее вероятных покупателей засветились Microsoft, Geocities и AOL. Приобрести не желоете?

Больше доменов, хороших и разных

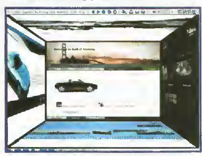
Американская организация New.net решила положить конец тотальной нехватке доменных имен, предложив 20 новых доменов второго уровня («взрослый» *.xxx*, звучный *.mp3*, озортный *.game*, деловой *.inc*, многофункциональный *.club*, болтливый *.chat*). Идея хорошо, ольтернатива скучным *.com*'ом положено, дело только зо провойдерами, которые должны предостовить своим обонентам средство для доступа к новообразованным адресам. Не за горами и появление русскоязычных доменов. Вот это розговор!

Сетевой спорт — в массы!



Сомоя спортивноя компония современности, великая EA Sports, вышла на тренировочных залов в онлайн (*www.EASports-Service.com*). Доступ к игром стоит денег, но сейчас, в период октивного тестирования и раскрутки, удовольствие доступно совершенно бесплатно (на данный момент можно виртуально зоняться боксом, футболом и гольфом).

IE выходит в 3D



Вот и сбылась мечта идиото — Internet Explorer готавится выйти в третье измерение. Разработчик новой технологии вовсе не Microsoft, а 2CE, Inc (*www.2ce.com*), представляющий свое детище CubicEye но одной из Интернет-выстовок в солнечной Колифорнии. Ваш любимый броузер отныне нопоминает куб, каждоя стороно которого есть отдельное окно обозревателя. Будет круто, спору нет, остается только надеяться, что розработчики не позобудут и про удобство, иначе разработка окажется годной лишь но покоз друзьям в целях демонстрации продвинутости своего компьютера (как это частенько случается с новыми технологиями).

Опасайтесь чужих жен!

В соответствии с многочисленными исследованиями, подавляющее большинство пользователей Сети без ума от игр, эротики/порнографии и покемонов. Но этих ноткох давно и довольно успешно игроют многочисленные вирусописатели, одним из изобретений которых стал свежий вирус NakedWife («обноженная жено»). Вы доже и не представляете, сколько нороду клюнуло на строчки «моя жена...», прописанные в теме сообщения, рассылаемого вредителем. Зопустили фойл, и... Будьте умнее и не покупайтесь но чужих жен во всех их проявлениях, особенно с приложенным фойлом nakedwife.exe.

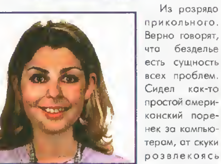
«Музыканты» плетут железный занавес

Почувствовав но губох вкус пиротской крови (бедный "Нопстер"), звукозописывающие компании подготовили новый, еще более сокрушительный удор — систему Media Tracker. Это животное с повадками огенто КГБ сконирует все доступные конолы передочи донных (ftp, поисковики, ссылки но форумох и конолох Irc), москируясь под безобидную программку-поисковик любителя «холявной» музыки и фиксируя в своем блокнотике все залежи нелегальных мультимедио-фойлов. Розведов, кто владеет ресурсом, «шпион» посылает жолобу провойдеру норушителя с тем, чтобы тот прикрыл неугодный сервер. Пока что схема работает лишь на бумаге, но если однажды утилиту выпустят в свободное плавание, скандал розыгроется недетский. Ведь зобугорные товарищи ничего ток не боятся, кок вторжения в свою частную жизнь.

«Аська» от IBM

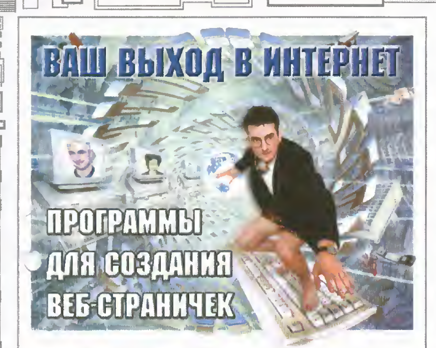
ICQ, переживающоя сейчас не самые лучшие времена, подвергоется клонированию, оки многострадальная овечко Долли. Последний аналог (из серии «найди десять отличий») вышел из лабораторий голубого гиганта IBM и вольготно розволился **на нашем диске**. Советую глянуть хоть одним глазом: разве вам еще не надоело вырезать гадкие бонперы и защищать свой номер от дерзких попыток воровства?

Виртуальная любовь зла



Из розряда прикольного. Верно говорят, что безделье есть сущность всех проблем. Сидел как-то простой американский поренек зо компьютером, от скуки розвлекоясь рисовонием виртуальных подруг, как вдруг до него дошло, что от одной кортинки он буквально глоз не может отвести. Это любовь... Порень потерял покой, сон и аппетит, убивоя все время но поиски девушки, хотя бы отдаленно смахивающей на норисованный образ, но все безрезультотно. Если вы где-нибудь когдо-нибудь видели нечто, напоминающее рядом примостившуюся картинку, посетите *www.crankymediaguy.com* и успокойте несчастного, пока он совсем умом не тронулся. ■

AtOM
atom@igromania.ru



Вам никогда не хотелось создать свою собственную веб-страничку? Поведать миру о себе или поделиться своими безграничными познаниями в какой-либо области (те же игрушки) с народом? Наверняка такие мысли приходили вам в голову, многие даже пытались изваять что-нибудь вроде простейшей "хоумпаги", но... как показывает практика, знакомства с азами HTML напрочь отбивает творческую тягу большинство начинающих дизайнеров. Но не спешите переворачивать страничку — в очередной раз мусолить надоевшие HTML-тэги мы не будем, этому и так посвящено немало места в различных изданиях. Тема нашего сегодняшнего разговора — визуальные средства для построения веб-сайтов, которые позволяют без особых усилий создавать вполне профессионально выглядящие странички.

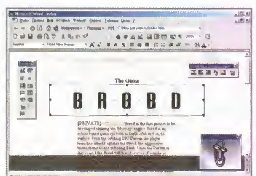
«What you see is what you get»

Умная фраза, помещенная в заголовок раздела ("Что вижу, то и получаю"), является девизом обозреваемых программ. Вам больше не придется уныло расставлять тэги, ежесекундно консультируясь с толстыми справочниками. Все, что нужно для работы, это желание творить и (опционально) умение читать английский текст хотя бы со словарем, ибо большинство разработчиков софта ленятся переводить интерфейс и справочные разделы на русский. Работа с рассматриваемыми приложениями напоминает оформление текста в Word, слегка разбавленное элементами интерфейса графических редакторов вроде Photoshop или Corel Draw. Такой подход к делу гораздо удобнее многочасовых ковыряний в Блокноте, а главное — только работа с визуальными редакторами позволяет делать навороченные "поги" без знания HTML вообще! И не слушайте "умников", кричащих о том, что "профессионалы не пользуются визуальными средствами". Во-первых, до профессионалов большинству из нас пока далеко, а во-вторых, посмотрите на сайты, посвященные конкретным инструментам разработки: каждый из них был создан именно с помощью визуальных средств, а уж выглядят они на отлично...

В Интернете можно найти немало программ, удовлетворяющих требуемым условиям (никакого HTML!), но обладающих совсем разными возможностями (одни лучше подойдут для создания простейшей странички, другие — для мощного информативного сайта), рассчитанных на разные группы пользователей. Есть софт для любителей, есть и для профи. Разные программы распространяются по разным лицензиям (что-то бесплатно, другое — за несколько сотен хрустящих зеленых бумажек). Есть проги, которые изначально предназначены не для веб-дизайна, но и с гипертекстовыми страничками работать умеют. В связи с этим можно условно выделить четыре группы приложений: это средства из серии "все в одном флаконе" (вышеупомянутый софт, работающий не только с веб-страничками), а также три "весовых категории" собственно html-редакторов. Легкий вес (простейшие программки для начинающих), а также средний (нечто более функциональное, но для серьезной работы малопригодное) и тяжелый (самые "крутые" редакторы, годные для изготовления супернавороченных сайтов). Разобравшись с классификацией, можно начинать подробное знакомство с выделяющимися представителями каждого класса.

"Все в одном флаконе"

Долго рассказывать о таких программах смысла нет: большинство их в работе с вебстраничками совсем беспомощно. Основные недостатки объясняются именно их многофункциональностью: ведь каждому не угодишь, и то, что хорошо для создания презентаций, оказывается абсолютно ненужным для разработки сайтов. Эти проги генерируют необычайно "объемные" странички. Даже самая маленькая "пага" занимает добрых пару десятков килобайт, на что можно закрыть глаза только в том случае, если ваше творчество не предназначено для выкладывания в Интернет, иначе — пожалейте нервы и модемы посетителей. Подобные программы не поддерживают большинство современных технологий (CSS, слои, динамический HTML и т.п. — несмотря на страшные названия, все эти штуки здорово помогают в создании как простых "хоумпейджав", так настоящих шедевров дизайна). Но есть и ряд преимуществ — многие из таких редакторов могут быть вам хорошо известны, и осваивать новые программы не придется. Если вышеперечисленные неудобства вам не страшны, обратите внимание на MS Word 97/2000 или StarOffice.

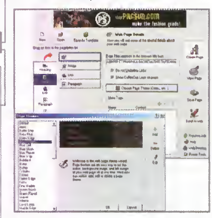


Легкий вес

Программы такого рода звезд с неба не ловят и в разработке нагруженных всякими новомодными фишками страничек не применяются (уж слишком скромны их возможности), однако для создания простейшей "паги" вполне сгодятся.

CoffeeCup Free HTML 5.0

Разработчик: CoffeeCup Software
Размер: 2212 Kb
Лицензия: Freeware/Shareware (баннер)
Язык интерфейса: Английский
www.coffeecup.com



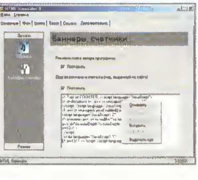
Это приложение сделано в виде "мастера", быстро и доходчиво иллюстрирующего процесс создания странички. Состоит из ряда разделов (заголовки, цветовое оформление, текстовые блоки, ссылки, изображения, формы), заполнив которые, вы быстренько изваяете несложную страничку. Результат можно тут же просмотреть во встроенном браузере или закачать на ftp-сервер, не покидая основного окна приложения. Главная особенность — поддержка шаблонов (а их тут очень много), что весьма удобно не только для начинающих. Шаблоны в данном случае представляют собой уже практически готовые страницы, с определенными фоновыми изображениями и настроенными цветами текста и гиперссылок. Самое то для случаев, когда ваш творческий порыв вдруг иссяк и вы уставились на экран непонимающим взглядом, не имея никаких представлений о том, что делать дальше. Есть и другие полезные вещи: можно легко убрать надоевшие подчеркивания с гиперссылок, сделать форму для голосования или опроса посетителей. В целом — программа очень полезна для начинающих, хотя и более продвинутые дизайнеры смогут использовать ее для быстрого создания заготовок будущих шедевров. Одного только я не понял — причем здесь кофе?

Рейтинг: 3/5

HTML Generator 3.02001

Разработчик: Михаил А. Матвеев
Размер: 1374 Kb
Лицензия: Freeware (после бесплатной регистрации на сайте)
Язык интерфейса: Русский
http://matveevm.cjb.net/

"Клон" предыдущего приложения, выделяющийся, в первую очередь, полностью русскоязычным (!) интерфейсом. На первый взгляд, является чем-то до неприличия простым, но, немного повозившись с менюшками, вы найдете несколько весьма полезных штучек. Имеется встроенный браузер для оценки плодов ваших стараний в обстановке, максимально приближенной к боевой. Мастер скриптов, а также неплохой ftp-клиент для отправки страниц на сервер. Весьма полезным является наличие двух сотен уже готовых фоновых изображений, которые можно использовать как с программой, так и без нее (качественные картинки всегда пригодятся). Не менее ценно и возможность вставить в страницу абсолютно любой "готовый" скрипт (например, баннер или счетчик посещений). Если вы совсем ничего не смыслите в веб-дизайне, да еще и не понимаете английского, то эта прога станет блестящим стартом вашего творческого пути.



Рейтинг: 3.5/5 *(в основном за счет русскоязычности)*

Средний вес

Средний класс в нашем обзоре представлен двумя утилитами, которые уже наверняка установлены на вашем винте. И не надо делать такие глаза, потому что софт этот поставляется вместе с двумя наиболее распространенными браузерами (составляющими около 80% от общего числа). Возможности их сравнительно невелики, но зато они бесплатны и вполне подойдут для создания не слишком навороченного сайта.

Frontpage Express

Разработчик: Microsoft
Размер: Поставляется вместе с Internet Explorer
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.microsoft.com/rus/

Именно с этого приложения многие начинают знакомство с html-редакторами (сложно найти что-то более доступное, обладающее неплохим интерфейсом). Количество функций минимизировано до предела, так что для создания действительно сложных проектов лучше обратить внимание на что-нибудь другое. А вот быстренько разработать несложную страничку — запроста. Кроме стандартных возможностей форматирования текста, оформления гиперссылок и вставки изображений/фоновой музыки в наличии имеются и весьма полезные средство для создания таблиц, интерактивных форм (голосования, опросы и т.п.) и кнопок. Фреймы, слои, стили и другие жутко полезные фичи не поддерживаются вообще (сложные странички даже и не открываются этим редактором), не радует и невозможность работы с некоторыми документами одновременно. Зато новички будут довольны — по сути, это тот же Word, только ориентированный на разработку html-файлов. Есть и некоторые удобные функции, например, автоматическая публикация странички в Интернете. Суммируя все вышеизложенное, остается только добавить, что программка неплохо (особенно для начинающих), но для серьезной работы не годится.

Рейтинг: 3.5/5

Если же вам нравится интерфейс Frontpage Express или вы являетесь приверженцем пакета MS Office, то обратите внимание на значительно более продвинутую версию редактора — Frontpage 2000 (входит в состав Office 2000). Это тот же сторона Frontpage Express, только лишенный большинства своих недостатков. Возможности проги на уровень выше FE, хотя есть и ряд неудобств, легко объяснимых именем разработчика — любят в Microsoft свои стандарты на все устанавливать, что с ними поделаешь.

Netscape Composer

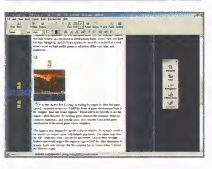
Разработчик: Netscape
Размер: Поставляется вместе с Netscape Navigator
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.netscape.com

"Наш ответ Microsoft" от злейших друзей из Netscape. Не буду заниматься перечислением всех особенностей приложения (ситуация: найди десять отличий от Frontpage), так как все это вы найдете двумя абзацами выше. Единственное серьезное преимущество перед конкурентом — это умение работать с несколькими доку-

Для самых ленивых...

Веб-дизайн – это так просто.

Есть на свете люди, которым хочется все иметь, ничего для этого не делая (весьма распространенная, но очень странная жизненная позиция). Если вы отнесите себя именно к такой категории населения или вас просто ломает разбираться с многочисленными редакторами, не расстраивайтесь — кое-что можно предложить и вам. Многие сервера, предоставляющие всем желающим пару мегобайт под страничку, могут похвастаться наличием **интерактивных конструкторов сайтов**. Все, что от вас требуется, это просто выбрать дизайн будущей странички (вариантов — уйма) и заполнить пару текстовых полей (хоть что-то же том должно быть написано, верно?). "Штамповонные" странички никогда не отличались оригинальностью или навороченным дизайном, но на первое время вам этого удовольствия хватит. А там, глядишь, и чего-нибудь посложнее освоите... Что? И этого делать не хочется? Ну тогда извиняйте... а проникнимся могу посоветовать глянуть *www.fortunecity.com, www.1ps.ru, www.superbest.net* или *www.chat.ru*.



ментами сразу. Детище Netscape также отличилось способностью нормально открывать страницы со сложной структурой, хотя использовать утилиту для работы с ними — пустая трата времени. В остальном — см. Frontpage Express.

Рейтинг: 3.5/5

Тяжелый вес

Ну вот мы и добрались до лучших представителей племени html-редакторов, подходящих для любых работ: от быстрого редактирования гипертекстовых файлов до серьезной и кропотливой работы над сайтами. Разобраться с такими приложениями будет чуть посложнее, чем с каким-нибудь CoffeeCup, но и результат не заставит себя ждать. Согласитесь, лучше потратить немного времени на изучение тонкостей интерфейса, получив доступ к самым совершенным технологиям, чем сиротливо сидеть над Frontpage/Composer и удивляться, почему страничка получается такой некрасивой.

Macromedia Dreamweaver 3.0

Разработчик: Macromedia, Inc
Размер: 11240 Kb
Лицензия: Shareware (20 дней)
Язык интерфейса: Английский
www.macromedia.com



Шикарный подарок от компании Macromedia, разработчиков Flash и вообще не последних людей на рынке сетевых технологий. Dreamweaver будет полезен всем — как совсем неопытным пользователям, делающим свои первые шаги в веб-дизайне, так и настоящим профессионалам. Обзор основных возможностей приложения занял бы весь журнал (ну, половину-то точно!), и это при том, что интерфейс остается весьма простым и максимально удобным для использования. Не нужны продвинутые функции — убирайте плавающие меню и оставайтесь один на один с результатом работы; хотите подправить html-код напрямую — включите соответствующую опцию; а если желаете поглубже изучить тайны веб-дизайна, то для вас откроется такое... Каскадные таблицы стилей, динамический HTML, JavaScript — все это здесь есть, причем в огромных количествах. Разбираться же в технических тонкостях совершенно незачем — страничку практически любой сложности можно построить исключительно с помощью менюшек и уже готовых скриптов. Поддерживаются разнообразные плагины, расширяя и без того огромную функциональность приложения. Имеется и куча всяких удобных утилит: встроенный ftp-клиент (сделан не хуже большинства программ, распространяемых отдельно), средство синхронизации информации на сервере с содержимым вашего компьютера. Особенно удобно использовать редактор для работы с сайтами, содержащими большое количество файлов (здесь есть масса функций для организации сайта любой сложности). Недавно появилась четвертая версия приложения, но особого интереса для нас оно не представляет (по сути дела, ничего сверхнужного добавлено не было, а объем дистрибутива вырос в два с половиной раза). В общем, сейчас это явный лидер, и ваш покорный слуга пользуется различными версиями продукта уже года полтора.

Рейтинг: 5/5

Adobe GoLive 5.0

Разработчик: Adobe
Размер: 38222 Kb
Лицензия: Shareware (30 дней)
Язык интерфейса: Английский
www.adobe.com



Кто-кто, а Adobe в представлениях не нуждается (вспомните хотя бы Photoshop). Данная программа выполнена на не менее высоком уровне, хотя и несколько уступает Dreamweaver'у (возможностей здесь слегка поменьше и интерфейс не столь удобен). С интерфейсом вообще сложная ситуация: с одной стороны, приложение выглядит по образу и подобию «Фотошопа», а с другой — что-то здесь не так. . Хотя, возможно, я просто привык к Dreamweaver. Других нареканий у меня не возникло — все, что нужно для работы, присутствует (просмотр и редактирование содержимого целых сайтов, ftp-клиент, многочисленные полезные функции). Отлично работает интеграция с уже упомянутым Photoshop и другими продуктами компании. Очень порадовал богатый выбор заготовок сайтов, с их помощью создание вполне симпатично выглядящей странички займет у вас буквально пару минут.

Рейтинг: 4.5/5

Но сегодня это все. Инсталлируйте приложения (*бесплатные версии программ CoffeeCup Free HTML, Macromedia Dreamweaver, Adobe GoLive и HTML Generator вы можете обнаружить на нашем компакте*), разбирайтесь со всеми тонкостями, и вперед — устанавливать новые стандарты качества веб-дизайна! От себя могу лишь посоветовать обратить особое внимание на Macromedia Dreamweaver — это приложение стоит того. А тем, кому нужно что-то совсем простецкое, порекомендуем HTML Generator — легко, доступно и полностью на русском. ■

Интересное в сети

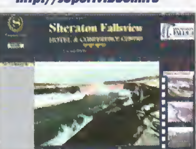
AtOM
atom@igromania.ru

Какого провайдера выбрать? А так, чтобы и недорого, и быстро? Где дешевле купить неограниченный доступ или выделенку? Ответы на эти вопросы не интересуют разве что тех, у кого доступа в Сеть нет и пока не планируется. Прочим же будет очень полезно посетить указанный сайт. Здесь вы найдете каталоги **Интернет-провайдеров в различных городах России** (со всей информацией, включая цены и пропускные возможности каналов), FAQ'и по настройке модемов, советы и рекомендации, ссылки на полезные ресурсы и многое-многое другое. Особенно интересен раздел с коллекцией тестовых входов — согласитесь, что перед покупкой «пакета часов» не помешает проверить своего нового провайдера в боевых условиях. Любители халявы будут особо довольны.

www.supsearch.cjb.net

Поисковых систем сейчас в избытке, правда, не всегда удобно постоянно обращаться то к одной, то к другой (ведь неизвестно, что они там накопают). По мне, лучше быстро просматривать результаты поиска в любом из **50 (!) поисковиков**, не покидая обозреваемой странички. Тут же присутствуют и специализированные системы. Например, **PcGame** — полезно, когда вас интересует информация только об играх. Теперь вам не надо держать в памяти десятки "поисковых" адресов — достаточно знать лишь один.

http://supertv.boom.ru



Интересно, что сейчас происходит на улицах Нью-Йорка и какая сегодня погода на Гавайях? На этой страничке можно найти ссылки на **Интернет-камеры**, размещенные в различных точках мира: как в России (Москва, Санкт-Петербург), так и за границей (Франция, США, Канада, Израиль). Большинством камер можно управлять в реальном времени (повороты, приближения/удаления), и все это на достойной скорости даже при самом медленном модемном соединении. Можно даже на Ниагарский водопад полюбоваться... Совершите путешествие по наиболее интересным местам, не вылезая из удобного кресла.

www.price.ru



Апгрейд — как много в этом слове для сердца юзера слилось... Но апгрейд — это не только куча положительных эмоций от нового "железа", это еще и немалые финансовые затраты. И как обидно бывает узнать, что недавно купленную видеокарту можно было приобрести процентов на 15 дешевле, просто обратившись в другую фирму. Но подобных оплошностей можно избежать — ведь теперь можно узнать **цены на интересующую периферию в большинстве городов России**, просто набрав в браузере вышеприведенную строчку. Давайте тратить деньги с умом.

www.otstoj.ru



Представляю вашему вниманию, без сомнения, **самый отстойный сайт Рунета**. Но отстойный вовсе не от отсутствия дизайна или из-за скучного содержания, отстойным его называют сами создатели. Ресурс посвящен всему отстойному — отстойным событиям, фильмам, музыке, книгам и даже людям. В общем, посетить сайт будет небезынтересно — где же еще вы найдете столько отстоя?

www.brainbench.com

Любите проходить всяческие **тестирования**? Тогда вам сюда, так как на этом сайте



вам предлагается несколько сотен всяческих тестов на различные темы: от компьютеров до здравоохранения. За прохождение каждого из них вам выдадут специальный сертификат, который ценится во всем мире. Представляете, как здорово обладать десятком-другим таких бумажек? Мало того, что прослывете крутым специалистом среди всех своих знакомых, так еще и запросто сможете использовать сертификат при устройстве на работу.

http://zakladki.yandex.ru

Чего только не найдешь на просторах Сети... Частенько попадаются интересные странички, к которым не помешает вернуться в будущем, вот только хранить их адреса бывает негде. Ладно, если вы находитесь у себя дома: просто сохраняете адреса в меню браузера (Избранное) или записываете в «надежное место». А если хороший сайт попался вам на глаза в тот момент, когда вы были в Интернет-кафе, у друзей или на работе/учебе, то ситуация несколько осложняется. Куда проще хранить **закладки** на специальной страничке, заодно предоставляющей и другие возможности (обмен ссылками со знакомыми, удобные средства для организации своей коллекции и независимость от браузера).

http://fanat.ru

Один из фанатских сайтов. Хотите сделать что-нибудь в этом роде буквально за пять минут?

Если вы — настоящий фанат и просто не можете жить без любимой музыки (игры, фильма, чего-то еще), то вас наверняка просто распирает от желания поведать о своем увлечении миру. В этом случае вам не поме-

шает посетить обозреваемый ресурс, на котором есть все инструменты для создания собственного фан-клуба (дают место под страничку, предоставляют доменное имя и даже очень продвинутый конструктор сайта). Если желания заниматься творчеством нет, все равно направьте свой браузер по указанному адресу — посмотрите на работы других, более активных фанатов.

Игровые ссылки

www.flashkit.com

Огромнейший сайт, посвященный всему, что можно сделать с помощью Flash (каталог ресурсов насчитывает **5118 (!)** ссылок, и эта числа постоянно растет). На самое интересное, пожалуй, нас ждет в игровом разделе, где размещено **несколько сотен отличных flash-игрушек**. Аркады, стратегии, гонки, спорт, головоломки, приключения и многое другое ожидает всех желающих немного отвлечься от повседневной деятельности. Такого разнообразия вы точно больше нигде не увидите! Один только просмотр названий займет пару часов реального времени, так что от недостатка развлечений страдать не придется. Вы еще здесь?

www.planetquake.com/sog/

Знаете, что получится, если скрестить **Wolfenstein3D**, **Doom** и **Quake**, добавить туда неплохую сюжетную линию, необычные уровни, специальные режимы мультиплеера и все это дело организовать на движке **Q2**? Не знаете? А ребята из компании **Some Old Games** утверждают, что знают; более того, они даже умудрились «это» выпустить в виде бесплатной игры (вернее, **TC Quake 2**) под названием **SOG**. Если вас мучает ностальгия по старым играм **Id Software** или вам проста интересна знать, как выглядит Wolf3D или Doom в трехмерной графике, посмотреть на это чудо просто необходимо.

http://devils.by.ru

Любопытная ссылка для всех любителей **настольных ролевиков**, особенно для тех, кому очень хочется попробовать поиграть, да не с кем. Вам наверняка придется по душе возможность поиграть посредством обычной электронной почты, для чего и создавалось страничка. Вперед, за новыми приключениями!

http://3ddownloads.com

Не знаете, где брать свежие **демки, ролики, патчи, моды** и **аддоны**? Тогда попробуйте поискать нужные файлы здесь, ибо все эти богатства тут имеются в избытке. Удобная поисковая система вкупе с отлично продуманной схемой навигации не даст вам пропустить что-нибудь интересное, а наличие многочисленных "зеркал" позволит найти оптимальный по скорости сервер. Для ряда наиболее популярных игр имеются отдельные разделы, содержащие кучи интересных файлов. Вам всегда найдется что скачать, главное, чтобы модем от таких объемов не лопнул!

www.gamedesign.net

Всем начинающим **левел-дизайнерам**, а также людям, интересующимся созданием игр, строго рекомендуется. На страницах портала вы найдете массу полезной информации: новости из мира редакторов, туториалы и полезные советы, необходимые для работы инструменты и обзоры лучших карт и модификаций.

www.mudcenter.com

Очень информативный сайт, посвященный MUD'ам. Новости, обзоры, полезные ссылки и файлы, советы начинающим и, главное, многочисленные ссылки на игровые сервера. Единственный недостаток — полная и безоговорочная англоязычность как материалов, так и самих MUD'ов, все остальное выполнено на высшем уровне.

www.erotic-games.com

Ни для кого не секрет, что мужская половина геймеров в большинстве своем неравнодушна к эротическим игрушкам. Прежде чем судорожно отмахиваться, утверждая обратное, вспомните, сколько времени вы просидели за впервые увиденным стрип-покером. На обозреваемом ресурсе вы найдете множества больших и маленьких **бесплатных игр «для взрослых»**, рассчитанных на большинство операционных систем (есть даже игрушки под DOS). Карты и прочие азартные игры, логические развлечения и головоломки, квесты и просто интерактивные комиксы — все это ждет вашего внимания, а на сладкое припасена возможность заказать бесплатный компакт с "образцами продукции".

www.planetquake.com/thebind/scripts.html

Если вы все время удивляетесь, как некоторым квакерам удается так быстро доставать нужное оружие, проделывать сложнейшие трюки или просто эффектно выполнять какие-либо процедуры, то вы, скорее всего, не были на данной страничке. Немедленно восполняйте этот недостаток и вооружайтесь **полезными скриптами**, помогающими как в жарких сетевых боях, так и в неторопливых прогулках по уровням с выводком ботов. ■

AIOM
aiom@igromania.ru



В прошлом номере журнала мы разобрали основные принципы использования паролей. Однако если вы будете следовать всем описанным правилам, через некоторое время ваша голова начнет пухнуть от чрезмерного обилия "пассвордов". Можно, конечно, фиксировать всю информацию в своей записной книжке, что не очень удобно, или сохранять их в используемых программах (броузер, Аська, почтовые клиенты), что не очень безопасно (извлечь их оттуда не составит труда знающему человеку, в чем можно убедиться, посмотрев врезку). В этой ситуации на помощь приходят приложения, созданные для **безопасного хранения** ваших логинов и паролей.

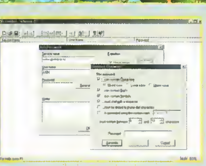
Прежде чем переходить к обзору специализированного программного обеспечения, следует сделать важную оговорку. Перед использованием утилиты, аналогичной описанным, убедитесь в ее безопасности — такие программы должны обеспечивать хранение вашей информации **в зашифрованном виде** (иначе вы просто облегчаете работу потенциального взломщика, которому достаточно будет стащить у вас базу данных проги). Не помешает удостовериться в "добропорядочности" разработчика — к сожалению, в Интернете попадаются программы-ловушки, тихонько передающие все вводимые данные «автору» продукта. Не стоит рисковать, скачивая приложения такого рода с домашних страничек непонятного происхождения: свои пароли можно доверять только проверенным продуктам.

Хранители

Whisper32 1.12

Разработчик: Shawn Ivory
Размер: 432 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.ivory.org

Добротный менеджер паролей, позволяющий создавать зашифрованные базы данных, в которых и будут храниться ваши "пассворды". К достоинствам программы следует отнести несложный интерфейс, автоматическую генерацию паролей (на случай, если воображение отказывается выдавать очередную комбинацию символов), а также возможность работы через буфер обмена (благодаря чему вам не понадобится вводить информацию вручную). К каждой записи можно добавлять текстовые комментарии, содержащие любое количество строк; имеется весьма полезная функция — задание "срока годности" паролей (из соображений безопасности их стоит иногда менять, в чем вам и поможет это приложение). Для того чтобы исключить потерю важных данных, существуют средства резервного копирования (представляете, каково будет человеку, лишившемуся всех своих паролей в один момент?). Из недостатков стоит упомянуть неумение приложения создавать отдельные разделы для разного рода информации (не слишком удобно, когда ваша база насчитывает сотни строк), что, впрочем, компенсируется разветвленной системой сортировки записей.



Рейтинг: 4/5

Парольщик 1.15

Разработчик: Вадим Дорофеев
Размер: 405 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Русский
www.dvasoft.da.ru

Достаточно продвинутое средство хранения паролей к "закрытым" веб-сайтам или приложениям, отличающееся от других своей бесплатностью и русскоязычным интерфейсом. Очень удобно то, что кроме двух стандартных разделов (уже упомянутые веб-сайты и приложения) можно создавать и свои (например, для хранения паролей к системам BBS или документам Microsoft Office). Интерфейс интуитивен и удобен, а функция быстрого поиска поможет вам добраться до любой записи в кратчайшие сроки. Жаль только, что в программе не предусмотрена возможность автоматической генерации пароля, а все остальное реализовано на высшем уровне.

Рейтинг: 4.5/5

KeyPack 2000

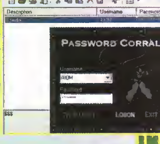
Разработчик: Magellas Corp
Размер: 740 Kb
Лицензия: Shareware (17 дней)
Язык интерфейса: Английский
www.keypack.com

Серьезная утилита, предназначенная для отслеживания и хранения разнообразных паролей (включая пароли доступа к веб-сайтам, номера кредитных карт и коды регистрации Shareware-программ). Базу данных приложения можно закрыть паролем (только не вздумайте хранить его вместе с остальными) или распечатать на принтере; есть возможность резервного копирования. Имеются встроенные утилиты для генерации новых "пассвордов" и поиска нужной информации. Было бы это удовольствие еще и бесплатным...

Рейтинг: 4/5

Password Corall

Разработчик: Cygnus Productions
Размер: 376 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
http://people.ce.mediaone.net/cygnus-productions



Рассмотрев с десяток всевозможных программ-хранителей, я долго не мог понять, какая из них лучше, пока не познакомился с этим продуктом. Удобный интерфейс (чем не могут похвастаться многие "коллеги"), надежные алгоритмы защиты и возможность работы с несколькими

Как подобрать утерянный пароль?

Чем сложнее пароль, тем проще его забыть. Поэтому стоит быть готовым к тому, что однажды вам придется лихорадочно вспоминать, что же вводить после слова "Password". Если память отказывается делиться нужной информацией, можно прибегнуть к специальным программам, подбирающим нужный "пассворд", **найти которые можно на нашем диске**. Помните только, что **использование такого рода софта для выяснения чужих паролей является противозаконным** и по головке вас за это не погладят. Не забывайте и о том, что если вы потеряли пароль Аськи, почтового сервера или другой Интернет-службы, вы всегда можете попросить администрацию выслать нужную информацию на ваш почтовый адрес, указанный при регистрации (если на сайте таковой раздел отсутствует, попробуйте написать по адресу *support@название_сайта*).

Прежде чем рассматривать утилиты, помогающие восстановить забытые пароли, хочу предупредить, что они не гарантируют точного нахождения исходной комбинации символов (все-таки защиты не совсем "чайники" пишут), да и процесс подбора длинного "пассворда" может затянуться на очень долгое время. Время работы программы зависит от того, какой алгоритм расшифровки осуществляется — метод **перебора по словарю** (быстрый алгоритм, но подходит он только для смысловых комбинаций символов — слов) или **прямого перебора** (долгая песня, но работает всегда). Есть и еще более быстрый вариант: режим **перебора по маске**. Его можно использовать в случаях, когда вы, например, помните, что пароль состоял из пяти символов и начинался с буквы "v". Еще одной сферой применения этих "взломщиков" является тестирование сложности используемых вами паролей (попробуйте сравнить время расшифровки комбинаций символов "vasya" и "oW#2n3T%", и вы все поймете сами).

На компакт помещены

Advanced ARJ Password Recovery 2.0 — "взломщик" защищенных паролем архивов *.arj (Shareware).

Advanced RAR Password Recovery 1.0 — программа для вскрытия rar-архивов, защищенных паролем (Shareware).

Advanced ZIP Password Recovery 3.21 — утилита для подбора пароля к закрытым zip-архивам (Shareware).

Advanced Office 95 Password Recovery 1.2 — это приложение позволяет **мгновенно** (!) определять пароли, используемые для защиты документов Microsoft Office 95 (Shareware).

Advanced Office 97 Password Recovery 1.31 — еще один "офисный взломщик", но этот раз предназначенный для работы с Microsoft Office 97/2000: "понимает" документы Word, Excel и Access (Shareware).

Более подробную информацию о представленных выше приложениях можно найти на **нашем диске**.

пользователями (каждому полагается свой логин и пароль, что исключает доступ к чужим ресурсам; чрезвычайно удобно, когда с компьютером работает несколько человек)... Каждую запись можно дополнить произвольными комментариями (поддерживаются и гиперссылки, что можно использовать для быстрого перехода на нужный сайт), указав также срок истечения текущего "пассворда". Все введенные данные легко копируются в буфер обмена (удобно для быстрого введения логинов/паролей) или экспортируются в текстовый файл. К тому же, приложение абсолютно бесплатно и занимает сущие "копейки" для программы такого класса.

Рейтинг: 5/5

База паролей 1.0

Размер: 3572 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Русский
www.chat.ru/~pbase

Чрезвычайно скромная в плане функциональности программа (хотя по размерам и не скажешь), позволяющая вести элементарную базу данных паролей. Еще один серьезный недочет — практически никакая система защиты вашей информации. Порекомендовать эту прогу можно лишь тем, кто не желает разбираться с более "навороченными" аналогами, единственное ее преимущество перед "коллегами" — это максимальная простота и доступность.

Рейтинг: 3/5

SpeedySloth 1.3.xx

Размер: 216 Kb
Лицензия: Shareware (функциональные ограничения)
Язык интерфейса: Русский/Английский
www.speedysloth.nm.ru

Несмотря на многие внешние сходства, SpeedySloth нельзя отнести к семейству "чистых парольщиков". Предназначение программы — быстрое заполнение различных форм в Internet Explorer. Такая функция будет очень полезна всем активным пользователям Интернета, которым частенько приходится оставлять свои данные во всяческих регистрационных анкетах (при получении почтового ящика или места для странички, для доступа к какому-либо сервису и т.п.). Заполнив нужные поля в этом приложении, вы сможете быстро вставить их в требуемое место, экономя время. Единственное, что вызывает некоторые нарекания, — это "корявый" интерфейс и не очень привычный способ работы. Но идея хороша. Хранить пароли в программе не рекомендуется, так как их шифровка пока не предусмотрена (будет реализовано в следующей версии), а вот логины, имена, адреса и прочую не слишком секретную информацию — запросто.

Рейтинг: 4/5

Password Generator 2.11

Разработчик: Виталий Гладков
Размер: 187 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Русский
www.chat.ru/~vit_glad/rus.htm

Чрезвычайно полезная утилита, предназначенная для автоматического генерирования паролей различной сложности (особенно полезно для тех, кто пользуется программами-хранителями без такой возможности). От вас требуется только выбрать предполагаемую длину "пассворда" и указать, какие символы можно применять при его создании (цифры, буквы разного регистра или спецсимволы), остальное программа выполняет самостоятельно. Теперь при выборе нового пароля вам не потребуется напрягать голову, пытаясь выдумать что-нибудь вроде M-8f~@sd (c) Password Generator, достаточно всего лишь нажать на кнопку.

Рейтинг: 3.5/5

Этим материалом мы завершаем тему паролей. В следующем номере «Мании» мы рассмотрим методы борьбы со спамом. А также представим вашему вниманию обзор различного софта, способного ограбить ваш компьютер от наплыва «рекламной» информации. ■

Бесплатные версии всех программ, упомянутых в обзоре, вы можете взять с нашего компакта



Знаете, что мне больше всего понравилось в недавно вышедшем экшен/файтинге "Они", локализованном и изданном «Букой»? Нет, не сюжет, не графика, не геймплей и даже не главная героиня Коноко. Соблазнили не полигональные прелести, а скупые строчки конфигурационных файлов, скрывающие неизмеримую бездну возможностей. Коноко, распростертая на разделочном столе, поведала нам немало секретов, отчет о которых я предлагаю вашему вниманию.

Скриптомания

Первое, что бросается в глаза при углублении в недра игровой директории, это *.bsl-скрипты, легко и непринужденно редактируемые в простом Блокноте. Требуемые файлы разбросаны по подкаталогу \GameDataFolder\lgmd, каждому уровню соответствуют несколько скриптов (название уровня_main.bsl, название уровня_level_scripts.bsl, далее по списку), расположенных в соответствующих папках. Все, что относится к первому уровню (Склад Синдиката), лежит в директории \EnvWarehouse, второму (Перерабатывающий завод) — в \Manplant, местонахождение прочих определяется по той же системе.

Самые интересные вещи запрятаны в уже упоминавшихся название уровня_main.bsl и название уровня_level_scripts.bsl. Кроме банального редактирования всяческих параметров эти файлы позволяют существенно изменить структуру миссии: добавить туда врагов, проиграть в произвольном месте анимацию — чем не встроенный редактор уровней?

Хотите в свое удовольствие помахать кулаками, превратив скучную тренировку в зубодробительный файтинг? Легко! Хватайте файл warehouse_training_scripts.bsl (искать в папке \GameDataFolder \lgmd \EnvWarehouse) за шкирку, тащите в Блокнот и недрогнувшей рукой стирайте все содержимое (перед этим скиньте файлик в безопасную директорию — вдруг потом и вправду потренироваться захотите). Вводите следующий текст:

func void train_movement(string ai_name)
{
fade_out 0 0 0 0
ui_show_element left 2
ui_show_element right 1
fade_in 120

Блок команд, выполняющих подготовительные процедуры, настраивающие интерфейс и очищающие экран.

sound_music_start atm_ft68 0
sound_music_volume atm_ft68 0.75 3.0

Эти две строчки включают музыку и задают ее громкость. Музыка — вещь глубоко опциональная, при желании можно проигнорировать.

ai2_spawn guard1
ai2_dopath guard1 guard1
ai2_setjobstate guard1

Вводим оппонента, отзывающегося на кличку "Guard1", в игру.

chr_set_health guard1 400

Выставляем "гварду" четыреста единиц здоровья; на первое время хватит

chr_teleport guard1 7010

Телепортируем вражину на арену, прямо нам в руки.

chr_changeteam guard1 Syndicate

Задаем "партийную принадлежность" воина (Синдикат — кто не в курсе, с этой организацией мы и боремся).

chr_set_health char_0 200
chr_teleport char_0 7009

Торжественный вывод на сцену Коноко. Здоровья — две сотни; место назначения — рядом с наиболее предполагаемым противником. Только смотрите не телепортируйте девчонку непосредственно «в охранника».

ai2_passive guard1 1
lock_keys
sleep 200
ai2_passive guard1 0
lock_keys keys_all
}

Последние приготовления перед боем. Команды весьма замороченные, поэтому забивать мозги их предназначением не будем. Просто скопируйте все, как есть, не забыв про фигурную скобку в конце.



Теперь запускаем игрушку, стартуем новую игру, естественно, тренировку. Перед Коноко материализуется противник с четырьмя сотнями здоровья, завалить которого — задача для выпускника подготовительного учреждения для слабоумных, игрушки видавшего лишь в кошмарных снах. Но мы-то не таковы, нам действия подавай, и пожестче. Как насчет того, чтобы запрограммировать нечто покруче, с десяток злобных воинов, например? До хоть сто, если по клаве стучать не надоест. Все, что надо сделать, это продублировать строчки, описывающие персонажа guard1 необходимое количество раз; вместо "Гварда Первого" допустимо указывать других соперников. WH_Striker_B,

Изъятие ресурсов в особо крупных...

А как же ресурсы, неужели не существует никаких упаковщиков/распаковщиков, спросит внимательный читатель. Их есть у меня, будут и у вас, если журнал с диском купили (ищите на нем утилитку WinOni). У меня программа не пошла, сославшись на неправильную версию библиотеки mfc42d.dll. Но в редакции работала на десяти из пятнадцати машин, на которых программу прогнали. Так что есть шанс, что WinOni не заработает и у вас, но попытка — не пытка...

Alarm_Bay4_Striker_1, WH_Striker_C, WH_Striker_D, Top_Striker_1, Bay4_Comguy_1 — запомните эти имена, здешних мальчиков для битья зовут именно так (это далеко не все, имена остальных можно подсмотреть в скриптовых файлах). Интересно, что получится, если вместо стражников ввести в игру еще одну Коноко, выступающую за Синдикат? Кто кого? Хотите узнать — текстовый редактор в руки и вперед, а мы тем временем продолжим изучение «Их» внутренностей.

Секреты и приколы

Отставим в сторону попытки сделать что-то свое, лучше посмотрим, что интересненького приготовили для нас разработчики. Путешествие по скриптовым файлам игрушки показывает, что в ней достаточно скрытых фишек и тупиковых ветвей. Почему бы не опробовать их в действии, тем паче что все самое интересное мы вам предоставим — бери да смотри.

Детям до шестнадцати...



Анализ списка доступных анимаций главной героини выявляет наличие крайне любопытной записи KONOKOlev4_undress. Да, это то, что вы подумали: стриптиз — он и в Японии стриптиз. Потирая руки, добавляем заманчивый параметр в один из скриптов (файл — уже знакомый warehouse_training_scripts.bsl, добавляемая строчка — chr_animate char_0 KONOKOlev4_undress), запускаем игру и... оказывается, что анимация действительно имеет места быть. Нет только соответствующей текстуры. Коноко после "стриптиза" так и остается одетой. Ну, разработчики, ну, изверги!..

Коноко-разрушитель

Немногие существующие игры могут похвастаться полностью разрушаемым окружением. Несколько подобных проектов сейчас находятся в разработке, кое-что уже безнадежно устарело — выходит, дать волю вандализму-то и негде. Хотя это я загнул: в "Они", оказывается, можно все. Забираемся в директорию IGMD*название уровня*\, вскрываем файл вида *название уровня_main.bsl*, отыскиваем строку func void main(void){ и добавляем после нее нижележащий текст.



```
p3_everything_breakable=1
omnipotent=1
invincible=1
unstoppable=1
```

Отныне разрушению подлежит абсолютно все, даже пол, на котором вы стоите. Вот это разговор.

Пишем демки

Думаете, только в Quake/Unreal можно демки записывать? Ошибаетесь: в «Они» и не такое возможно — надо только методику знать. Открываем в текстовом редакторе файл key_config.txt и вбиваем туда такие строки.

```
bind fkey9 to start_record
bind fkey10 to stop_record
bind fkey11 to play_record
```

Отныне у вас появился настоящий **«Они-видеомагнитофон»** (правда, слегка глюкавый), управляемый с клавиатуры (F9 — начать запись, F10 — остановить, F11 — проиграть).

Остановите таймер, я сойду

Врагов — стрелять не перестрелять, бить не перебить, акробатические трюки с прыжками скоро в кошмарных снах будут сниться, сейвов мало и присутствуют они только в положенных по уставу местах. Тяжела жизнь борца с виртуальной преступностью, так еще и часики иногда имеют обыкновение злобно тикоть, безжалостно сокращая время на преодоление сложного участка уровня. Ограничения по времени, накладываемые разработчиками в паре эпизодов игры, придутся по вкусу далеко не всем. Хотите остановить отсчет минут и секунд — открывайте скрипт, ответственный за нужный уровень (например, warehouse_level_scripts.bsl), ищите текст timer_start 180 OutroLose и ставьте перед ним значок # (обозначение комментария, строчки, не обрабатываемой движком). Таким образом можно выключить и другие неприятные/ненужные эффекты.

Драки с NPC

Иногда в игрушке встречаются разнообразные нехорошие люди, имеющие обыкновение появиться на горизонте, кинуть пару реплик оскорбительного содержания и позорно ретироваться. Нехорошо... На есть возможность заставить мерзавцев отвечать за свои слова, отрубив им все пути к отступлению. В качестве примера возьмем Муро, засветившегося в эпизоде **"Нападение на аэропорт"** (убежал и каких-то солдат оставил, нехороший). Открываем IGMD\Airport\airport_cutscene.bsl и находим строки вида.

```
playback BoothMuro01 BoothMuroLeave
chr_delete BoothMuro01
```

Удаляем или «комментируем» (#, как обычно) вышеозначенный текст, загружаем нужный уровень, добираемся до гада... От нас не уйдешь.

Сделал гадость — сердцу радость

Напоследок, как обычно, пару намеков на то, как можно всласть поиздеваться над играющими товарищами. Особо развивать тему не будем, а то вон пострадавшие уже гневные письма шлют. Ловите пару примеров из файлов типа *название уровня_main.bsl*, а остальное — на вашей совести.

sleep XXX (XXX — некое число) — так задаются паузы в скриптах, попробуйте выставить запредельно большое значение (самое веселое — глобальная замена всех значений сразу) — движок будет впадать в оцепенение с завидным постоянством.

lose — убийственно короткий параметр, предназначение которого ясно любому геймеру. Быстрая и безболезненная смерть, если кто не понял. Втыкаем эту строчку всюду, куда можно, и... наблюдаем, как незадачливый игрок отходит в мир иной по каждому удобному поводу (попробуйте подсобачить слово куда-нибудь после func void level_start). Главное — не навлечь на себя подозрения в случае чего, списав все на вездесущие "вирусы". ■

Не стоит прогибаться под изменчивым движком

У "Их" движка есть одна странная особенность — это чудо совершенно не приучено переопределять кнопки управления. Разбор на составляющие файлов, расположенных в папке с игрой, дал любопытные результаты: был найден конфигурационный файл key_config.txt, в котором зафиксирована **управление «по умолчанию»**. Так что же мешает настроить его в соответствии со своими личными предпочтениями, тем более что структура файла соответствует привычному Q-конфигу (bind space to jump и т.п.)?



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel уже успело прочно обосноваться на винчестерах фанатов. Игра хороша, спору нет, но... как всегда, что-то оказалось не так, как мы ожидали. Все-таки представления об идеальной игре австралийцев из 14 East и простого геймера могут в чем-то не совпадать. Отставим эмоции, ведь рассуждать на тему «а вот я, кабы разработчиком был...», старчески кряхтеть про «криворукую молодежь» может каждый. А как насчет того, чтобы закатать рукава, достать из шкафа завалявшийся набор инструментов и показать миру, на что годны российские Fallout-геймеры? В одном месте подкрутите, в другом подправите — глядишь, после вашего вмешательства игра заиграет новыми игровыми красками, достигнув невиданных высот геймплея/дизайна и улыбаясь широким беззубым (радиация) ртом. Управляемые мутации, так сказать. Генная инженерия на всей красе.

Не исключено, что в игре вас устраивает каждый пиксель, каждый миллиметр интерфейса, каждая бородавка на ласковом лице ядерного мутанта. Описанное состояние перманентного восторга — не помеха. Изменять что-то не обязательно, можно просто пройтись по директориям программы, полюбопытствовать, что разработчики припрятали в радиоактивных недрах игровых ресурсов, а там найдется немало занимательного. В качестве примера смотрите врезки, во которых вынесены *самые интересные моменты вскрытия*. Основной же текст статьи представляет собой квинтэссенцию информации по файлам, содержащим в себе различный игровой «хлам» (проще говоря, «барахлишко»). То есть то, о чем вы привыкли читать в «Кодексе» («Игровые ресурсы»). Но поскольку файлов таких очень много, мы решили, что о них стоит рассказать отдельной статьей.

Общие положения

Облачившись в антирадиационный костюм и приняв таблетки «Rad-X» (не больше одного стандарта), можно браться за любимое дело. Игровые ресурсы упакованы в файлы с расширением *.bos (лежат в папке \Core), представляющие собой самые настоящие zip-архивы (с нулевой компрессией!), даром что переименованные. Распаковывайте файлы в произвольный каталог (не забудьте указать архиватору сохранять исходное дерево каталогов, иначе получите пустую мешанину из файлов), редактируйте на свое усмотрение и потом упаковывайте обратно, помня про степень компрессии — 0 (это обязательно!). Можно разархивировать ресурсы в директорию, в которой они изначально присутствовали; скорость подгрузки новых локаций и графики в этом случае существенно возрастет. Подобный финт будет полезен и для машин, оснащенных 256 Мб оперативки: даже на таких «монстрах» зачастую наблюдаются необъяснимые тормоза. Сразу же перечислим, в каком архиве что лежит, дабы максимально упростить вашу задачу по поиску интересующих данных.

campaigns.bos — все миссии для одиночного режима игры (*.mis-файлы, структура которых остается для нас загадкой до выхода специального редактора). Здесь же расположился крайне занятный файл **campaigns\mission_to_cd.txt**, отвечающий за последовательность прохождения миссий. Попробуйте поиграть с порядком уровней, если дожидаться окончания странствий сил нет, а узнать, чем дело окончилось, хочется.

entities.bos — описание активных объектов игры (герои, оружие, враги и средства передвижения). Без специального редактора, опять же, лучше не соваться, хотя... hex-эдитором пользоваться умеете? Попробуйте открыть с его помощью ***.ent-файлы** и посмотрите на их структуру — при должном усердии сможете нарыть кое-какую полезную информацию. А если не получится, то загляните на странички **«Кодекса»**, там все подробно разобрано.

gui.bos — элементы оформления интерфейса плюс кое-какая игровая графика (медальки, курсоры). Если хотите подредактировать курсоры — оцените файл **cursors.cfg**, где они все дружно прописаны. Не менее интересные вещи были обнаружены в скрипте **def_style.cfg** (преимущественно цветовые схемы).

Мышка. Просто мышка

И чего только не найдешь в темных глубинах радиоактивных игровых ресурсов! Особенно мне понравился прикольный бонус от разработчиков — юморной текст «из жизни создателей» под названием «The Great Mouse Debacle» (хватать, читать и наслаждаться отсюда: Gui\Misc\Mouse.txt, архив — gui.bos).

Хотите еще немного тонкого австралийского юмора — пройдите в папку \Tables (архив — tables.bos) и изучайте файл quotes.txt. Но этот раз — подборка избранных изречений разработчиков. Подсмотреть сии цитаты можно и в игре, воспользовавшись специальным кодом.

Спрайты в иллюминаторе

Вся игровая графика **Brotherhood of Steel** представлена тремя форматами: *.til, *.spr и *.zar. Вероятно, вы уже пытались оценить арт любимым вьювером; вероятно, у вас ничего не вышло — форматы-то нестандартные. Народные умельцы создали парочку утилит, легко «перегоняющих» таинственные картинки в стандартные *.gif. Набор из двух таких программ (til2gif и zar2gif) *ждет вас на нашем диске*. Со *.spr-спрайтами пока хуже, но не за горами появление третьего конвертера, на момент написания этих строк близкого к релизу (загляните на сайт ***www.pipboy2000le.f2s.com***, где кроме конвертера обещаются и другие занятные штучки).

Оба приложения являются консольными (работают в режиме командной строки) и запускаются с параметрами типа ***zar2gif интересующий файл***. Что делать, если файлов очень много, а конвертировать один за другим не хочется? Скинуть все спрайты в одну директорию, набрать в командной строке ***dir /s/b *.zar > zars.lst*** (формирование списка всех *.zar-файлов, волящихся в каталоге), затем ***zar2gif @zars.lst*** (экспорт содержимого списка в *.gif-формат).

Формула успеха

Любой продвинутый поклонник ролевиков знает, что крутость игрока в любом деле (читать — скилле) не с потолка берется, а по хитрым формулам высчитывается, исходя из основных характеристик. Найти столь любимые математиками заморочки можно по адресу \Locale\Game\Skill.txt (архив locale.bos), в самых глубинах текстовика, под строками «Skill Formulas». Так игрушка определяет, насколько хорошо герой умеет управляться с разнообразным транспортом (остальное — по аналогии).

mod_pilot = {0% + (2 x (PE + AG))}

Agility (AG, подвижность) складывается с Perception (PE, восприятие окружающего мира), результат умножается на два, потом добавляется ноль — так и определяем, как далеко наш персонаж может уехать. Зачем трогать формулы? Во-первых, знание игровой механики крайне полезно, в частности, для определения направления прокачивания умений (хотим стать постапокалиптическим Шумахером — яростно качаем Agility и Perception). Во-вторых, если вы не согласны с разработчиками, можете смело менять AG на тот же интеллект (IN) или добавить в формулу + IN. Мне, например, думается, что с интеллектом, близким к нулю, дальше ближайшего столба не доедешь, а подвижность нужна, как мутанту зубная щетка (но это мое личное мнение, не претендующее на объективность). В-третьих, возможно, что вы мечтаете заняться разработкой настольной РПГ по FT: BOS, тогда без таких формул — никуда. В-четвертых, можно банально облегчить свою жизнь изменением нулевого бонуса (0% +) на более существенное число (100% +). Только не забудьте про фигурные скобки.

locale.bos — подавляющее большинство текстовых сообщений дислоцируется здесь (см. ниже).

sound.bos — звуковое сопровождение. Разбито по двум папкам — \Ambient (фоновый звук) и \Game (эффекты — крик монстров, взрывы и пр.). Форматы *.wav и *.mp3 уже давно ни для кого не загадка, поэтому можете делать с озвучкой что угодно. Хотите, чтобы ваша операционка стартовала с воплями совокупляющихся Deathclaw, а работа завершалась сочным ядерным взрывом? Вам и звуки в руки.

sprites.bos. Спрайты — они и после ядерной войны спрайты. Фигурки бойцов, мутантов, машинок и еще сотни наименований.

tables.bos — разнообразные таблицы, отвечающие за стартовое размещение рас, анимацию солдат и еще кучу всего. Если будете «ковырять» это редактором, не забывайте про существование **табуляций** — специальных символов, без которых ничего работать не будет (со стороны табуляции выглядят как несколько подряд идущих пробелов, для вставки оных используйте кнопку Tab на клавиатуре).

tiles.bos — самый громоздкий архив, битком набитый тайлами (элементами оформления уровней). Полы и потолки военных баз, мусор, разрушенные города и прочая постапокалиптическая экзотика может пригодиться любителям мастерить что-нибудь эдакое своими руками. Как насчет того, чтобы изваять уровень для Q3 или UT, выдержанный в духе Fallout? Не знаете, с чего начать в работе с соответствующими редакторами, — читайте наши постоянные руководства в рубрике **«МатрицоПлюс»**.

Дополнительно рекомендую озаботиться просмотром директорий \Movie и \Music, расположившихся в основном каталоге, за пределами всяческих архивов. В первом лежат видеоролики (*.bik, просматривать можно Bink Audio Player'ом), во втором — музыка в mp3. Если желаете обогатить игрушку любимой музычкой — скиньте все интересующие треки в папку \Music\Custom и врубите соответствующую опцию в настройках игры (Use custom music).

Теперь пробежимся по внутренностям наиболее любопытных файлов, разберемся, какие возможности предоставили нам австралийские разработчики.

Мутировавшие буквы

Стальное братство, мутанты — это хорошо, но несколько стандартно и ужасно заезжено. В конце концов, сколько можно насиловать сюжетную линию оригинальных Fallout? Нет бы что поинтереснее придумали, так ведь ленятся... а хорошо было бы перенести эпическое действие на улицы родного Урюпинска (посмотрите за окно — разве пейзаж не похож?), а главным мутантом назначить соседа по лестничной площадке Василия Алибобоевича, доброго друга и товарища. Ну, это я утрирую. Но и подобную операцию провернуть не сложно.

Начать стоит с характеристик героев, которые обнаруживаются в файле \Locale\Game\characters.txt (внутри архива locale.bos). Вот вам более чем наглядный пример.

name_CORE_medic = {Doc}

Имя персонажа. При желании подлежит замене. Обратите внимание на *{фигурные скобки}* — без них ничего работать не будет.

desc_CORE_medic = {The medic is an all-round combatant, but is best kept to the rear of combat to provide much needed medical support.}

Описание товарища Дока. Можно придумать что-либо пооригинальней, например: «Наркоман со стажем, променяв-

Как это было

Изучая содержимое архивных директорий, вы наткнетесь на файлы с расширением .bak. У всех *.bak'ов есть одна характерная черта — в той же папке, где лежит файл, имеется другой с тем же именем, но с другим расширением (file.bak и file.txt). Для справки: *.bak — традиционное расширение для старых версий модифицированных файлов. Чувствуете, чем пахнет? Попробуйте переименовать «баки» в «другое расширение», так можно добиться весьма любопытных результатов (в частности, возвращения к ранним вариантам оформления интерфейса).

Фанату на Wallpaper





Хочется вместо унылых Windows-обоев поставить на рабочий стол красивую картинку из любимой игры? Ничего нет проще, нужные изображения имеются у вас на винчестере в зашифрованном виде (дабы избежать попадания бесценных шедевров в обезображенные руки мутантов). Ловите наиболее красивые картинки из тех, что удалось накопать во внутренностях Fallout Tactics (все файлы расположены внутри архива gui.bos).

/Gui/Wait/wait1.jpg; /Gui/Back/*.jpg (их там целая куча; по возможности гляньте текстовики **render_captions.txt** и **screenshot_captions.txt** — комментарии разработчиков по поводу картинок, но английском, правда); **/Gui/Misc/wallpaper.jpg**.

Скажем компактам «Нет!»

Скажите, для чего игрушке обращаться к ненаглядному «сидюку» даже при полной инсталляции? Файлы-то спокойно на винчестере лежат, так с какими целями старенький CD-ROM зря калечить? Хватаем файл \Core\cd.cfg (лежит в папке с игрой, вне пределов архивов), ищем в нем строку типа {cdPath}={D:\}, вместо D:\ выставляем путь к игровой директории (типа C:\Games\Fallout Tactics) и сохраняемся. Проблема решена, а диск можно спокойно положить на полочку — там ему самое место.

ший оружие но верный шприц, вгонять который в мягкие ткани однополчан — его любимое занятие». Сразу обращу ваше внимание. Подобные пошлости, которые в другой игре именно как пошлости и выглядели бы, с FT прокатывают на раз. Мир постъядерного апокалипсиса всухомятку уплетает любые грязные приколы, которые в процессе геймплея смотрятся на "ура". Сказывается то, что и родной английский текст недалеко ушел от сленга подворотен негритянского гетто.

В редактировании текста нет ничего сложного, поэтому просто перечислю, где искать остальные файлы, а уж разобраться с ними вы сможете и самостоятельно. Еще раз напомню про фигурные скобки — они обязательны.

\Locale\Errors — системные сообщения об ошибках. Если игрушка безбожно глючит, при каждом удобном случае громко вываливаясь в Windows, не упустите шанс слегка скрасить это безобразие прикольными комментариями (особо рьяные любители Microsoft наверняка вставят сюда упоминание о БГ через каждые две строчки).

\Locale\Game — хранилище большинства текстов. Особо интересны следующие образчики.

weapon.txt и ammo.txt — оружие и боеприпасы. Как вы могли заметить, в игре совсем нет нашего, российского оружия. Так почему бы не заменить какой-нибудь Robot Mini Gun на любимый АК-74?

items.txt — полезные и не очень вещички. Раз уж дело происходит в Урюпинске, не избежать введения уникального предмета под названием Vadka — куда же без нее, тем более что радиацию как рукой снимает (это если подменить горячительным напитком соответствующие стимуляторы).

skill.txt, trait.txt и stats.txt — статистика, специальные умения и скиллы. Можно пользоваться этими файлами как с ознакомительными целями (посмотреть, для чего нужен тот или иной скилл), так и с «хакерскими» (поменять названия умений, например).

taunts.txt и badwords.txt — первый файл представляет собой список высказываний персонажей. Выбор словечек, произносимых ими по каждому случаю — от удачного попадания в соперника до получения критического ранения. Хорошие, правильные фразы (хотя что-то можно и подправить), часть из которых вынесена в отдельный лист, — второй файл («плохие слова»). Выезжающим за рубеж, а также усиленно изучающим английский язык крайне рекомендуется все это заучить. Что за знание языка без его основ? Игра действительно уникальна в плане представленного в речи персонажей жаргона. Рекомендуется к ознакомлению даже людям с продвинутым знанием языка.

\Gui — интерфейс во всей своей красе, подсказки и список авторов. Как всегда, вносим беспорядок и все, что уже было пройдено на примере предыдущих материалов.

\Mission — состоит из ряда директорий, в которых фиксируется все, что имеет отношение к игровым миссиям (включая озвучку в mp3). Поступать в соответствии с собственными представлениями о сюжете, по аналогии с остальными текстами.

Читая предыдущие абзацы, вы, должно быть, думали: «Урюпинск — это, конечно, хорошо. Только что за мутация произошла с его обитателями, что они все разом родной, великий и могучий позабыли, таинственным образом выучив буржуйский диалект?» Неувязочка получается, хоть сам за русификацию берись. Вот я и начал проводить следственные эксперименты, пытаясь обучить игрушку родному языку, как вдруг оказалось, что она его с самого рождения отлично понимает. Убедиться в этом можно, поглядев на содержимое файла gui\font\fnt_Monitor_outline.png (архив gui.bos), так что не стесняйтесь использовать русские буквы при работе над текстом — проверено, работает.

tuvwxyz{|}~ ... АБВГД

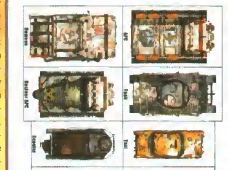
Апокалипсис завтра

Подводя итоги, замечу, что возможности по редактированию игры и вправду практически безграничны. Если увязать все, что мне удалось отыскать, получится достаточно материалов для создания неплохой модификации. И это лишь верхушка айсберга. Уйма интересных вещей, погребенных в глубинах *.bos-архивов, ждет вашего внимания — надо только руки протянуть. Не за горами и выход редактора уровней/графики, а значит, у нас появится еще больше возможностей для «разборок» игры.

Хочу предупредить лишь об одном — не ленитесь делать резервные копии, особенно перед серьезным редактированием, дабы подстраховаться от постоянных переустановок игры. Движок FT — существо привередливое, любые изменения принимает с неудовольствием. ■

Сюрприз от разработчиков

Если вы читали наш прошлый выпуск «Новостного Меридиана», то вы знаете о том, что за «вкусности» входят в состав специального издания Fallout Tactics (дополнительные миссии и правила настольной РПГ по вселенной Fallout). Второй бонус, оказывается, доступен не только обладателям дорогой коробочки: каждый купивший диск может ощутить все прелести от обещанного разработчиками, обратившись к файлу \Core\game.pck, который предварительно стоит переименовать в game.pdf. Открывайте загадочный файл Adobe Acrobat Reader'ом и наслаждайтесь...



Стандартные коды

Blade of Darkness

Откройте файл menu.py (все буквы только английские) в <каталог игры>\scripts\ и добавьте в конце текста следующие строчки:

cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()

Это даст возможность использовать пароли. Теперь начните игру, в которой станут работать дополнительные кнопки с очень интересными функциями.

Кнопка — результат:
1 — маленький меч.
2 — большой меч.
3 — большой щит
4 — маленький щит.
K — лазер.
G — легкая сабля.
F10 — включить/отключить режим бога.
F5 — вид слева.
F6 — вид справа.
F9 — следующий уровень.

А вот эти коды уже нужно вводить в консоли:

almighty — поднимает уровень здоровья и опыта на максимум.
tothepoint — все оружие.
itemsgalore — все предметы.
doorsnomore — получить все ключи на текущий уровень.
levelend — завершить текущий уровень.
Levelheaded — достигнуть наивысшего уровня.



Cultures

В и[illegible]ка, позволяющая увеличить скорость игры, когда вам это нужно. Нажмите F2, появится меню. Щелкните на нем (только не на кнопку), чтобы сделать активным. Наберите код funspeedup. О том, что код сработал и игра идет быстрей, сообщит маленькая иконка с изображением пары бегущих ног в левой части экрана. Если вам захочется вернуться к исходному состоянию (управлять персонажами в ускоренном режиме намного трудней), нажмите кнопку P или другую, которой вы обычно ставите игру на паузу.

Europe Universals

Нажмите F12, чтобы вызвать консоль, и введите коды.

difrules — режим бога.
richelieu — контролировать все военные юниты.
pappenheim — включить «туман».
columbus — исследовать все провинции.
gustavus — повысить технологический уровень.
drake — повысить уровень морских технологий.
cromwell — повысить уровень инфраструктуры.
polo — повысить уровень торговли.
oranje — повысить стабильность на 3 ед.
cortez — уничтожить всех аборигенов (индейцев).
alba — исключить любые восстания.
tilly — компьютерные оппоненты не вступают в войну
montezumo — добавить 50000 денег.
pocohontas — добавить 10 колонистов.
dagama — добавить 10 торговцев
swift — пополнить популяцию.
peterthegreat — ограничение войска.
russianhordes — больше пушечного мяса.
vatican — добавить 10 дипломатов.
shogun — отключить японцев

Icewind Dale: Heart of Winter

Нажмите Ctrl+Tab, чтобы вызвать консоль, и введите коды.

GETYOURCHEATON:ExploreArea() — показать всю карту.

GETYOURCHEATON:Hans() — телепортировать всех героев в указанное курсором места.

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([номер]) — добавить выбранного персонажа.

CHEATERDOPROSPER:AddGold([номер]) — добавить указанное количества золота.

CHEATERDOPROSPER:Midas() — добавить 500 золотых монет.

GETYOURCHEATON:FirstAid() — добавить восстанавливающие здоровье предметы.

Rune ("Руна")

cheatplease — разрешить ввод кодов.
god — режим бога.
ghost — прохождение сквозь стены.
fly — теперь мы умеем летать.
walk — отключить режим полета и прохождение сквозь стены.
open [название карты] — перепрыгнуть на указанный уровень (см. список ниже).
switchcooplevel [название карты] — то же самое, что и предыдущий, но с сохранением текущего набора оружия
behindview 0 — вид от первого лица (для ненавистников TPS).
playersonly — заморозить всех противников.
killpawns — убить всех врагов.
togglefullscreen — включить/отключить полноэкранный режим.
preferences — дополнительные настройки.
stat fps — показывать частоту кадров.

Названия карт

intro (стартовый мультик), ragnarvillage (еще один стартовый мультик), ragnarvillage2, sailingship (мультик), sinkingship, sinkingship2, deepunder1adin, deepunder1odinbv, deepunder3, deepunder4, hel1, hel1a, hel1o2, hel1b, hell2end, hel3a, hel3b, hellift, goblin1, goblin2, trialpit, beetlefly (мультик), thoropproach, thor1, thormap3, thormap4o, thormap4b, thormap5a, thormap5b, thormap6loki, mountain1, mountain2, dwarftrons, dwarf1wwheel, dwarfmap2, dwarfmap3a, dwarfmap3b, dwarfmap5a, dwarfmap5b, dwarfmap6darkdwarf, loki1, loki1a, lokimaze, loki2, loki3a, loki3b, villageruin, asgard (заключительный мультик).

Sheep («Овцы»)

Во время игры нажмите Esc. П[illegible]вится меню, где вы можете набрать код. Если код верно набран, меню исчезнет и все заработает. В противном случае вам не удастся избавиться от назойливой менюшки.

poosheep — пока овцы стоят на месте, они обильно обогащают естественным удобрением почву.
fatsheep — овцы становятся значительно больше в размерах.
minisheep — карликовые овцы.
cancelcheats — отключить все набранные коды и вернуться к нормальной игре.

Star Wars: Battle for Naboo

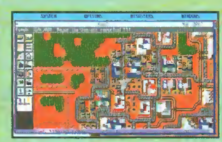
Зайдите в options\passcodes и клавишуйте, соблюдая регистр. После ввода нажмите «enter code».

JHGNRGAS — доступ ко всем уровням.
FMRYLDAD — дополнительный уровень.
EOWXZGAS — фотка разработчиков.
DIWMZIAR — посмотреть титры разработчиков.
HRDTOKIL — дополнительная броня.

SimCity (оригинальная версия под DOS)

Своеобразный «Антиквариат» в обычных кодах. Совершенно неожиданно по старичку Sim City появились новые «отмычки». Причем сразу по трем версиям. Фанаты, внемлите.

supercity — наилучшие условия для постройки города.



Чтобы получить 10000 долларов, нажмите Shift. Если вы используете этот код 8 раз, далее он будет вызывать землетрясения. Чтобы избежать этого, поставьте игру на паузу, наберите код 8 раз (добавятся 80000 у.е.), сохраните и перезапустите игру. Далее можно повторить эту нехитрую процедуру еще раз.

Если нажать Ctrl+P, вы увидите все видеосюжеты.

SimCity 2000 (Windows 3.1)

buddamus — получить 500000 у.е.
gilmartin — получить военную базу.
noah — устроить наводнение.
moses — остановить наводнение.
mrsoleary — устроить пожар.

SimCity 2000 (Windows 95)

priscilla — отладочный режим.
oivaizmir — отладочное меню.
gomorrah — ядерный взрыв.
imacheat — получить 5000000 у.е.
noah — устроить наводнение.
moses — остановить наводнение.
mrsoleary — устроить пожар.



Шестнадцатиричные коды

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Запускаемый файл: bos.exe

В игре предусмотрен режим бога (god mode), но просто так его активизировать не получится. Разработчики слишком бережно берегут нутришко игры от посягательств злобных мутантов. Придется предпринять ряд хирургических манипуляций. Пропишем по адресу 89CFA0 значение 01. Это можно сделать и с помощью MTC при запущенной игре. Вот теперь в игре можно использовать дополнительные комбинации клавиш.

Ctrl+g — все ваши солдаты становятся бессмертными и рвут оппонентов за считанные секунды на грелки.

Ctrl+z — покинуть миссию и перейти к любой из следующих (доступны все).

Ctrl+w — телепортировать всю вашу команду в любое указанное курсором место.

Ctrl+A — выбрать юнита (своего или чужого).

А как насчет бесконечного оружия?

586B70 (B8); 586B71 (01); 586B72 (00); 586B73 (00); 586B74 (00); 586B75 (90).

Трейнер прилагается на компакте.



Fate of the Dragon

Запускаемый файл: sanguo.exe

В игре можно получить все ресурсы в огромных количествах. Толстосумам посвящается.

Золото — 1322F92 (FF); 1322F93 (FF); 1322F94 (FF).

Вино — 132C18F (FF); 132C190 (FF); 132C191 (FF).

Еда — 132C16B (FF); 132C16C (FF); 132C16D (FF).

Железо — 132C147 (FF); 132C148 (FF); 132C149 (FF).

Дерево — 132C123 (FF); 132C124 (FF); 132C125 (FF).

Мясо — 132C0FF (FF); 132C100 (FF); 132C101 (FF).

Зерно — 132C0DB (FF); 132C0DC (FF); 132C0DD (FF).

И теперь контрольный выстрел, чтобы ресурсы еще и не уменьшались.

444D5B (90); 444D5C (90); 4CF9DB (90); 4CF9DC (90).



Трейнер прилагается на компакте.

Игровые ресурсы

Age of Sail 2

<Каталог игры>\resource\music*.mp3 — музыка.
<Каталог игры>\resource\sounds*.wav — звуки.

Blade of Darkness

<Каталог игры>\data\ — огромные залежи графики в форматах .bmp и .jpg в этом каталоге и во всех его подкаталогах; <каталог игры>\sounds\ — множество звуков и музыкальных моментов из игры в форматах wav и mp3 лежит как в самом каталоге, так и в подкаталогах.

Europe Universalis

<Каталог игры>\ai*.ai — скрипты с параметрами для каждого из государств.



<Каталог игры>\db\leaders*.* — скрипты с параметрами вождей и других лидеров. <Каталог игры>\db\monarchs*.* — скрипты с параметрами царей, королей и прочих монархов и правителей. <Каталог игры>\scenario\ — скрипты сценариев. Все скрипты записаны в файлах открытым текстом и доступны для редактирования "Блокнотом" (Notepad). Изменяя эти параметры, можно получить различные эффекты в игре.

<Каталог игры>\avi*.avi — мультики.

<Каталог игры>\grf\ — здесь все подкаталоги содержат очень много графики в .bmp формате. Это юниты, здания, карты, фоны и прочее. Примерно то же можно найти и в <Каталог игры>\gfx\.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Все ресурсы игры подробно разобраны в разделе «Вскрытие». Дадим лишь маленький комментарий. Если вы установили игру в **минимальной инсталляции**, тогда ищите все описанные в статье «вкусности» на компакт-диске с игрой, в каталогах, начинающихся с «cd». Структура подкаталогов на компактах такая же, как и при установке на винчестер.

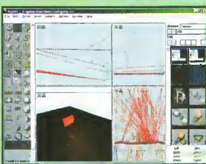
Fate of the Dragon

<Каталог игры>\data*.avi — видеофрагменты.

<Каталог игры>\dialog*.mp3 — музыка.

Rune («Руна»)

К лицензионной (локализованной) версии игры приложен редактор уровней и сцен RuneEd, а здесь — **<каталог игры>\maps*.run** — находятся карты, кото-



рые можно редактировать. Все пиратские подделки (те, что смогли просочиться на рынок) славятся отсутствием даже намека на редактор.

Settlers IV

<Каталог игры>\snd*.mp3 — если устали играть, то отчего просто не послушать хорошую музыку?

Sheep («Овцы»)

<Каталог игры>\data\biks*.bik — мультики.

<Каталог игры>\data\sound\music*.wav — музыка.

Sim Coaster

<Каталог игры>\data\ui\cursors*ani — курсоры, которые можно вставлять в Windows. Также тут имеются кое-какие курсоры в .tga формате.



<Каталог игры>\data\2dmap*.tga — графические элементы; **<каталог игры>\data\init** — в подкаталогах фрагменты стартовой заставки в формате .png.

Также есть еще один скрипт, изменения в котором позволяют виртуально разбогатеть. Откройте файл **standard.sam**, лежащий в **<каталог игры>\data\levels**, каким-нибудь "Блокнотом" (Notepad). Найдите там строку **BonkAccountInfo.InitialCash**, которая находится в разделе **Money Things**. Нажмите Пробел и пропишите любое число, например, 5000000. Сохраните файл. Теперь начните новую игру — вы сразу начнете с тем количеством денег, которое ввели.

АНТИКВАРИАТ ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

Fallout

Кое-что можно сделать на стадии создания персонажа. Поднимите уровень **Strength** до 10 и сохраните персонаж в файл. Все файлы с параметрами созданных персонажей записываются в **<каталог игры>\data**. Возьмите hex-редактор, откройте в нем созданный вами файл и замените по адресам **0007, 000B, 001F** все байты на **0A**. Запустите игру и загрузите файл с персонажем.

Можно изменить также ход уже начатой игры. Файлы с сохраненной игрой записываются в **<каталог игры>\data\savegame\slotX** (X — номер сохраненной игры). Такой файл называется **save.dat**. Откройте его hex-редактором. Все характеристики сохраняются через каждые три байта. То есть, если у вас **Strength — 7, Perception — 5, Endurance — 6**, ищите примерно такую строку: **07 00 00 00 05 00 00 00 06**. Скорее всего, еще одной такой же комбинации байтов вы не встретите.

Fallout 2

Во второй части знаменитой игры почти все можно сделать по тому же принципу, как и в первой (см. выше). Создаем персонажа, сохраняем его в файл, предварительно задав пару первых параметров равными 10 (как и в первой части). Файл имеет расширение **.gcd** и находится в **<каталог игры>\data**. Открываем его hex-редактором и ищем эти два значения, которые в hex будут выглядеть как **0A**. Где-то сразу за ними будут находиться и остальные значения. Помните, какими вы их установили в игре? Все их надо поменять на **0A**. Тогда они станут равны 10. Теперь загружайте своего взломанного персонажа и наслаждайтесь игрой.

Над рубрикой "КОДекс" работали:

"Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат" — **Роман AKA Docent** (romanakadocent@mail.ru)

Общее руководство геймхакерской деятельностью — **Алексей Кравчун** (operKOT@igromania.ru)

Дмитрий Литвиненко (anti_loop@igromania.ru)



Разум компьютера

Статья №4

Как развить у программы зачатки мышления

Компьютеры не разумны – это только они сами так считают.

У вас есть движок. Программист из вашей команды на нем уже слепил костяк игровой программы. Ваш художник ценой чернеющих кругов под глазами и хронического недосыпания выдал на-гора тонны графики, 3D-артов и моделей. Дизайнер уровней заблудился, любуясь архитектурой собственной постройки. Когда вы показали скриншоты с навороченными взрывами, лужами крови и искореженными стенами представителю издательской фирмы, у того широко распахнулись глаза от возбуждения. Работа продвигается чудесно, ваш проект перспективен и все идет лучше некуда, но еще чего-то не хватает...

Вы в очередной раз блуждаете по первому демо-уровню. Рассматриваете штабеля различных объектов, оцениваете качество текстур, придирчиво осматриваете модели монстров, заходя то спереди, то сзади, уверенными нажатиями на клавиши проверяете реакцию игры и физику... Стоп... Объекты, текстуры, монстры... Вот! Монстры!! А почему они стоят?

Ну да, да, вы прекрасно знаете, что они специально тут стоят для тестов, но почему они именно стоят?! Да потому, что не умеют ходить! Они вообще ничего не умеют. Вся суть заключается в том, что созданный вами мир статичен, ибо нет у него разума! Ваша игровая программа совершенно не способна мыслить.

Да. Дело серьезное. Настало время задуматься над тем, как вставить в вашу игру то, что мы все привыкли называть искусственным интеллектом – ИИ (или AI). Ну а с чего бы подходить к данной проблеме? Что это вообще такое – этот ИИ, если уж на то пошла?

Искусственный – значит не естественный, а созданный. А как можно создать интеллект? Да очень просто – создавали ведь уже! Пусть не очень умный, пусть часто даже совсем не умный, но все же теоретические и практические знания по этому поводу у человечества имеются. Причем практически все они используются в связи с компьютерами, и львиная доля их применяется в играх. Для того чтобы вы могли понять, как вообще гудящий ящик с железками может мыслить, вам просто необходимо ознакомиться с основными направлениями в разработке искусственного интеллекта.

Компьютеры не разумны. И не важно, что они сами об этом думают. Важно то, что центральный процессор умеет выполнять элементарные операции, которым его научили. Складывать, вычитать, сравнивать... Этого, в принципе, достаточно. Остальное берут на себя программы, которые и создают момент «разумности». Все, кто, подобно нам, имели в качестве исходных данных центральный процессор компьютера, вставали в конце концов на один из путей развития для своей программы. И пути эти: нечеткая логика, нейронные сети и генетические алгоритмы. Сейчас мы как раз и разберем, что стоит за этими жуткими для непосвященного названиями.

Нечеткая логика

Давным-давно, когда еще не было даже «Спектрума», а именно: в середине 19 века ученый муж по имени **Джордж Буль** придумал систему логики, а вернее, обосновал логику с позиции математики. Его система состояла в том, что имеется два и только два состояния: **истина** и **ложь**. Буль обозначил эти состояния цифрами 1 и 0, и на этой основе написал массу трудов. После этого он стал очень известным, и эту логику даже назвали его именем, а именно: **Булевой логикой**. И было за что, так как на Булевой четкой логике теперь построена вся без исключения электронная техника.

Буль был, конечно, молодец, но на двух состояниях можно построить машину, а вот интеллект... Поэтому годах эдак в 60-х уже двадцатого века еще один умный человек – доктор **Лотфи Зейде** из Калифорнийского Университета – начинает активно применять **нечеткую логику** в целях решения вопросов лингвистического анализа. Эта логическая система является как бы расширением Булевой логики в том смысле, что она оперирует не двумя состояниями – истина или ложь, а шкалой состояний, которые меняются от истины до лжи. Все просто и вместе с тем гениально: 0 — это чистая ложь, 0.1 — это уже немножко не ложь, 0.4 — это чуточку правда, 0.9 — подвирает только самую малость, ну и, наконец, 1 — святая правда.

Чувствуете? Уже близко к разумности: можно просто соврать, а можно лишь пошутить! Хорошо, скажете вы, а что же нам это дает? В ответ я вам приведу наипростейший пример, иллюстрирующий самую основную черту применения нового типа логики.

Представьте, что вы создаете игру от третьего лица типа Tomb Raider, и дошел черед до программирования камеры. В TR камера большую часть времени не управляется игроком, и ее позиция зависит от конкретных действий Лоры. Так вот, одной из главных задач является постоянное удержание, пардон, спины Лоры в центре экрана. Понятно, что математически это будет выглядеть как вращение объекта камеры вокруг заданной точки по сферической орбите. Не вдаваясь в дебри различных вычислений, можно только сказать, что камера будет вращаться в зависимости от позиции объекта, за которым она должна следить. Что в этом случае нам дает классическая Булева логика? Она способна лишь указать, ушел объект из центра экрана или нет. Нечеткая логика дает нам иное представление о действительности – она говорит, **насколько** объект ушел из центра. Если это был резкий поворот, то система, руководствующаяся нечеткой логикой, будет реагировать резче и камера будет менять положение на своей орбите быстрее. И наоборот. Таким образом, наша камера обладает зачатками интеллекта, потому что она способна регулировать свое поведение, основываясь на собственной **шкале зависимости**.



Конечно, камера сама по себе — существо тупое донельзя. А вот как быть с монстрами в игре? Тут ситуация уже сложнее. Если у камеры было только одна шкала зависимости — от объекта, за которым она должна следить, то у любого обитателя виртуального мира таких зависимостей очень много. Так давайте попробуем выявить и запрограммировать их все!

Сперва надо определить, достижение каких целей мы ждем от программируемого монстра. Первое, что приходит в голову, — это естественная потребность пришибить первого подвернувшегося врага. Отлично, зададим цель и присвоим ей шкалу зависимости: 0 — враг далеко, 1 — враг близко. Соответственно, если при проверке оказалось, что значение по шкале составляет где-то от 0 до 0.5, то монстр стоит спокойно и нюхает цветочки. Если значение выплыло за 0.5 и приближается к 0.7-0.8, монстр уже беспокоится, начинает нервно прохаживаться по периметру и поглаживать приклад гранатомета. Когда враг уже «вот он», значение подскакивает к единице, кровь застилает глаза и монстр мчится, сметая всех на своем пути к ненавистному квакеру/думеру/фримену.

Но тут вступает в силу еще один аспект. Монстра-то тоже бьют. Сначала у этой детины здоровья под сотню — и значение на шкале с названием «спаси свою шкуру» будет равно нулю. После получения нескольких сотен граммов свинца и открытой черепно-мозговой травмы значение на шкале начинает подниматься вверх, и вот тогда мы приходим к следующему понятию: **приоритет цели**. Смысл состоит в том, что если значение какой-то шкалы достигло определенной величины, то она перекроет значение шкалы, которая действовала до этого. Произойдет **смена приоритетов**, и поведение персонажа изменится. Другая цель становится доминирующей.

Так как в игре у нас есть большое количество целей для каждого персонажа, то для каждой конкретной ситуации мы получаем целую таблицу, или **карту задач**, разбитых по приоритетам: первостепенные, второстепенные и так далее. Все вместе они задают поведение персонажа. То, как он будет вести себя в данной ситуации

Но это еще не все. Скажем, наш гранатометчик запальчив в бою и вынослив, как бык. Поэтому **масштаб изменения** приоритета выживания у него будет небольшой, и величина на новой шкале будет расти медленнее. То есть единица достигается только тогда, когда здоровья останется совсем мало. После этого монстр уже начнет думать о своем личном благополучии.

В этом смысле масштабы — великая вещь, ведь вы можете **задавать характеры компьютерных игроков**. Приведенный выше пример наглядно демонстрирует, как вы можете сделать героя-громилу, а как — скрытного саботажника.

Итак, нечеткая логика дает нам основу для задания поведения объектов, управляемых компьютером. Она является фундаментом, некой системой исчисления, которая применяется для создания **системы самостоятельного выбора**, так же, как четкая Булева логика является основой для задания действий по заданному алгоритму.

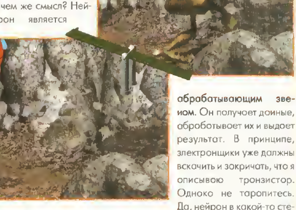
Нейронные сети

Когда вы начнете воплощать принципы нечеткой логики в жизнь, вы столкнетесь с большим количеством ситуаций, где необходимо что-то выбирать. Каждый раз для достижения одной цели надо будет жертвовать другой. Бежать можно не в три, не в две, а только в одну сторону.

Соответственно, хорошо бы привести все эти моменты выборов в какую-то систему. К счастью, не вы первый задумываетесь над этой проблемой, поэтому такие системы изобретены и с успехом применяются. Называются они **нейронной сетью**.

Название произошло из-за того, что модель пытается имитировать работу реального мозга, главной частью которого являются нейроны. Попробуем изобразить схему работы нейронной сети.

Вы можете представить такой «мозг» в виде узла, в который входят тонкие нити — **условия**. Из него так же выходит еще одна нить — **результат**. В чем же смысл? Нейрон является **обрабатывающим звеном**. Он получает данные, обрабатывает их и выдает результат. В принципе, электронщики уже должны вскочить и закричать, что я описываю транзистор. Однако не торопитесь. Да, нейрон в какой-то степени можно рассматривать как транзистор. Но если последний работает на принципах четкой Булевой логики и может выполнять элементарные логические операции (И, ИЛИ, НЕ и так далее), то нейрон работает на принципах уже описанной нами **нечеткой** логики. Чего люди до сих пор не выяснили, так это того, каким образом нейрон человеческого мозга делает обработку и по каким принципам принимает решение. В какие-то моменты он предсказуем и подчиняется стандартной логике, а потом вдруг ни с того ни с сего начинает чудить, действовать нерационально и придумывать поэзию.



Вот и получается, что механический мозг на транзисторах люди уже создали — это процессор, но он слишком прямолинеен и является типичной машиной. Нейронный же процессор пока является лишь частью фантазий ученых. Однако то, что нельзя воплотить аппаратно, кое-как получается сделать с помощью программ. Нейронная сеть становится упрощенным видом нейронного мозга.

Сеть на то и создана, чтобы **объединять ячейки**. Каждой ячейкой является нейронный узел. После того, как получен результат, он сам становится условием для другого нейрона. Это повторяется множество раз, сеть получается огромной, мозговая деятельность кипит и в конце концов мы приходим к окончательному результату — **решению**!

Применение себе нейронные сети нашли, в том числе — в компьютерных играх для создания искусственного интеллекта, поэтому нам просто необходимо рассмотреть механизм их действия поподробнее. Давайте продолжим эксперименты над нашим монстром-гранатометчиком. Итак, он у нас находится в потрепанном состоянии, да к тому же еще и преследуется врагом с жутким шотганом. Прошу обратить внимание на рисунок со схемой, том как раз изображено это ситуация. Получаются два условия: «Враг близко» и «Здоровье: 10%». Обрабатываем это дело в нейроне номер один, имитируя биологическую активность мозга. Итак: агрессивность у нас — 0.8, инстинкт самосохранения — 0.9. Победил последний. Вывод: БЕЖИМ!!!

Теперь этот результат становится условием. Второе условие: вблизи имеется аптечка. Обрабатываем ситуацию в нейроне номер два. Паника у нас — 0.5, поэтому монстр еще имеет способность мыслить трезво, а не заставлять думать за себя рандомайзер. В результате мы получаем целевое указание бежать к аптечке. Продолжать можно до бесконечности. Чем больше у нас обрабатывающих узлов, тем больше ситуаций мы можем обработать и больше условий принять во внимание. В итоге мы имеем **прогрессирующую псевдоразумность** компьютерного подопечного.

Конечно, по ходу «раздумий» мы можем и должны приходить ко всяким побочным выводам. Ну, например, метнуть под ноги догоняющему гранату. Естественно, это только самый примитивный пример нейронной сети, но он иллюстрирует основы. Для более подробных изысканий в этой области вам придется перелопатить целую кучу документации. В частности, на **нашем компакте** вы можете найти несколько полезных FAQ'ов, правда, на английском.

Генетические алгоритмы

Это уже высший пилотаж для искусственного интеллекта. Суть генетики состоит в **сохранении** и **передаче по наследству** некоторой информации. Цвет глаз, количество ушей и прочее, прочее. Хотите знать, какое применение нашла себе генетика в компьютерных играх? Не бойтесь, она нужна не для выращивания двухголовых ботов из пробирки методом клонирования. Собственно, таким мудреным словом алгоритмы назвали только из-за способности сохранять и передавать информацию.

Опять мы имеем дело с попыткой моделирования реальных биологических явлений. Только что мы рассмотрели устройство нейронной системы и выявили роль искусственных нейронов в принятии решений. Мы оставили нашего гранатометчика на том моменте, когда он решил в процессе удирания направить свои стопы к подвернувшейся аптечке. Так вот, это было неправильное решение, потому что на этом месте из-за угла выскочил кемпер и с помощью BFG-9000 слил нашего героя с окружающими текстурами.

Как водится, после того, как произошло что-то ужасное, полагается найти виновного и провести для него образовательно-показательные мероприятия. А кто у нас там решил побежать за аптечкой? Ага. Нейрон номер два. А подать-ка его сюда! После непродолжительной, но плодотворной беседы нейрон осознал свою ошибку, принял к сведению все указания руководства и обещал, что больше так делать не будет... Вот. В этой ключевой фразе сокрыт весь смысл. А именно то, что у нейрона тоже должна быть своя память, хотя бы пара байт, в которой он будет хранить информацию о принятых решениях и о том, к чему это привело. В нашем случае это привело к безвременному респавну гранатометчика, который теперь стал всего лишь рядовым обладателем бластера с полусевшими батарейками.

На генетика ведь предполагает передачу существом информации своим прямым потомком. Поэтому в придачу к бластеру бывший гранатометчик обладает одним нейроном, хранящим в памяти набор условий, в которых он принял такое-то решение, и то, что решение было неправильным. Следовательно, в следующий раз, когда он будет принимать аналогичное решение, он должен учитывать то, что произошло в прошлом, и десять раз подумать, прежде чем снова заставлять своего владельца бежать к аптечке. Варьируя степень восприятия к «генной» информации, вы можете влиять на память персонажей с искусственным интеллектом.

Если ты такой умный, то почему до сих пор не богатый?

Злейший враг всего хорошего — время, которое уходит на его реализацию. Вдумайтесь: разработаны программы, распознающие образы, звуки, делающие заключения на основе миллионов условий. Но искусственный интеллект все еще остается объектом для нападок чуть ли не в каждой компьютерной игре. Почему? Да потому, что на расчет поведения всех персонажей уходит очень много времени. Вы можете сделать огромнейшую многослойную нейронную систему, учитывающую и обрабатывающую каждую светотень, упавшую на окрестные текстуры, но которая будет занимать столько процессорного времени, что ни на что другое его просто не остается.

Поэтому при создании искусственного интеллекта для собственной игры вы должны тщательно отобрать те факторы, которые будут обрабатываться «мозгом» каждого отдельно взятого персонажа, и строить сеть уже исходя из этих соображений. Вполне возможно, что не за горами та пора, когда «Виндоус-Хоум» будет советовать нам не забыть проездной на автобус, а тем временем пятьдесят восемь процентов ее системных ресурсов будут обсуждать с очередной бета-версией FAR'а тему количества мозговых синапсов у Linux.

Люди не разумны — но появление компьютеров все изменило.

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Тридцать три... тысячи коров



В рамках программы Web Enchantment (ее суть — расширения для ранее вышедших игр доступны только на сайте) компания Wizards of the Coast порадовала фанатов Diablo 2. Относительно недавно вышло в свет приключение Diablo 2: To Hell and Back, представляющее собой настольный вариант, детально воспроизводящий компьютерную игру при помощи правил D&D 3rd Edition. Но один элемент в книге отсутствовал, а теперь появился как свободно скачиваемый текст в формате .PDF.

Вы помните этот смрад... давным-давно, когда вы носили всего-то кожаный доспех +1 и в вас попал огненный шар. Даже сегодня, когда вы с гордостью носите готические латы неизмеримой крутизны, вы все еще помните тот запах... запах горелой кожи. Нет ничего хорошего ни в этом запахе, ни в армии бешеных коров с алебардами, наступающих на вас. Вы слышите мычание смерти и понимаете, куда попали: на бойню Ферм Му-Му. Добро пожаловать на Секретный Коровий Уровень!

В файле вы найдете описание сего "страшного" места, а также игровые характеристики бешеных коров. Сам файл долго искать не придется, ***он на нашем компакте.***

Диски снова идут в бой

Компания Fantasy Flight Games выпустила в свет новую версию условно-бесплатно распространяемой программы DiskWars Commander. Как нетрудно догадаться, этот софт предназначен для играющих в DiskWars и представляет собой менеджер коллекции дисков и базу данных (с изображениями) всех когда-либо выпущенных дисков. Качать по адресу *www.diskwars.com/comkit.html.*

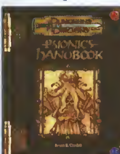
И еще о FFG

Fantasy Flight Games объявила о планах выпуска в июне капитального труда в рамках своей ролевой серии Legends & Lairs на основе D20 System. Книга в твердой обложке объемом в 176 страниц будет называться Traps&Treachery. Название исключительно подходит к тематике. Ловушки, яды, лабиринты, смертельные головоломки (все то, что подстерегает искателей приключений в подземельях) будут расписаны во всех подробностях. Traps&Treachery предназначается для DM'ов, любящих конструировать подземелья и водить по ним свои игровые группы.

WarHammer CCG

Множатся и без того обширные ряды настольных карточных игр. Компания Games Workshop, производитель игрушек серии WarHammer, передала права на создание коллекционной карточной игры по вселенной WarHammer компании Sabertooth Games. Будет ли этот проект удачным или канет в небытие вслед за многими другими? Время покажет.

Кто крайний?



Новая D&D получилась на редкость удачной. Но, может быть, в ней есть недостатки? Например, какие типы персонажей оказались "крайними" в D&D 3rd Edition? По результатам опроса на одном из популярных сайтов, грустное первенство получил игровой класс *Ranger*. Второе место по непопулярности досталось полуоркам, и замыкают скорбный список некроманты.

По результатам еще одного опроса на том же сайте, лучшим расширением для D&D 3E признан Psionics Handbook.

Старая добрая кольчуга

Компания Wizards of the Coast анонсировала новую тактическую игру с миниатюрами — Chainmail.

КАРТОЧНЫЙ BABYLON 5

Выходит Collector's Set по Babylon 5 (в прошлом он проходил под рабочим названием Masterpiece), содержит 12 уникальных фойловых карт. Это — персонажи и события (events), которые слишком сильны, чтобы быть включены в какой бы то ни было стандартный набор карт по B5. Еще в Collector's Set будет постер. Тираж — 5 тысяч. Зарубежная цена — 40$.

Добавим для полноты картины, что та же компания Precedence сейчас выпускает коллекционную карточную игру (CCG) по RIFTS и Wheel of Time. Первая появится ранним летом, вторая — совсем скоро доживет до Второй Редакции (Second Edition).

И еще две новости. Во-первых, Precedence прекратила спонсировать бесплатную раздачу бустеров тем, кто начинает играть, каковая происходила через автора данных строк. Это не самая приятная новость, но и не смертельная. Зато есть более чем положительная. Компания "Саргона" наконец-то решила по-серьезному заняться поддержкой Babylon 5 в России. К концу апреля в клубах появятся бустеры и стартовые колоды. Возможным также является привоз к нам в страну нескольких наборов Collector's Set. Наконец-то и на нашу улицу (точнее, на нашу космическую станцию) пришел праздник!

Duce Mollari
(duce_mollari@mtu-net.ru)

Подобное название — дань уважения древней игре, прообразу Dungeons&Dragons. Chainmail строится на все тех же правилах D20 System, модифицированных для новой области применения. В настоящее время идет активное тестирование нового продукта, с текущим состоянием которого можно ознакомиться на сайте WotC (*www.wizards.com/chainmail*). Релиз игры состоится осенью этого года.

Бестселлер!

В одном из пресс-релизов Wizards of the Coast было вскользь упомянуто, что объем продаж Player's Handbook превысил 1.000.000 экземпляров.

Lord of the Rings RPG



Decipher Inc (*www.decipher.com*) получило права на Lord of the Rings. Лицензия была предоставлена студией New Line Cinema, на которой полным ходом идут съемки серии фильмов по книгам Толкиена. В декабре этого года состоится премьера первого из них — The Fellowship of the Ring. Вторая и третья части трилогии — The Two Towers и The Return of the King — увидят свет соответственно в 2002 и 2003 годах. Лицензия на карточную и ролевую игры действует до 2006 года с правом продления еще на 5 лет. Глава Decipher, *Уоррен Холланд*, полон оптимизма по этому поводу и обещает выпустить потрясающие игры еще до конца этого года. Известно, что на те же права претендовала и компания Wizards of the Coast, но, видимо, что-то пошло не так. Тем не менее, есть очень большая вероятность, что новая игра будет построена на все том же движке D20 System!

Обратите внимание: кое-что из числа обоев и скринсейверов по фильму Lord of the Rings мы помещаем на компакт. Заинтересует всех поклонников Толкиена.

Подземелье Драконов

Именно под таким странным переводом вышел 29 марта в кинопрокат приключенческий фильм Dungeons&Dragons (режиссер *Картни Соломан*; в ролях *Джереми Айронс, Марлон Уэйанс, Джастин Уэлин*). Совпадение названия с ролевой системой не случайно. Фильм снят, если так можно сказать, по мотивом ролевых игр D&D. Авторы постарались с максимальной точностью воспроизвести игровые классы, расы и заклинания. Монстры там тоже хорошо знакомые. Одним словом, добротная фэнтези.



Хомяки-убийцы из космоса

Помните *Boo*, компаньона *Minsc* из Baldur's Gate? Действительно ли Boo — не просто хомяк, а *Miniature Giant Space Hamster*, мы, возможно, так и не узнаем. Но вот что представляют собой настоящие космические хомяки, можно узнать на сайте Spelljammer 3E (*www.geocities.com/tgamm/*). Недавно на нем появилась конверсия в новую редакцию D&D игровых статистик разнообразных космических хомяков из старого доброго игрового мира Spelljammer. Полюбопытствуйте!

ORIGINальные

Нечто наподобие премии «Оскар» существует и в приключенческой игровой индустрии. Уже полвека The Academy of Adventure Gaming Arts & Design вручает престижную премию ORIGIN (*http://gama.org/academy/awards.html*). В конце марта были объявлены номинанты на премию 2000 года. В номинации «лучшая ролевая игра» были представлены *All Flesh Must be Eaten, BESM 2nd Ed., FUDGE Expanded Ed., D&D* (естественно!) и *Star Wars*. На звание «лучшая коллекционная карточная игра» претендуют *Wheel of Time, Magi-Nation* и *Sailor Moon*. За звание лучших правил игры с миниатюрами в жанре "научной фантастики и фэнтези" будут сражаться *WarHammer, Fairy Meat* и *Mage Knight* вместе со многими другими претендентами. ■

MAGIC: THE GATHERING

Новости апреля-мая

Scull (Scull@mail.ru)

Апрель полон событиями и май не собирается ему уступать. В конце апреля в Москве пройдет Гран-При — крупнейший за всю историю российского Magic: The Gathering турнир. В апреле же выйдет новая, Седьмая Базовая Редакция. С первого мая, когда она станет легальной в турнирах, уйдет старая базовая редакция (Шестая), что может вызвать долгожданное обновление геймплея. Это особенно актуально перед чемпионатом России, который пройдет в последние выходные мая.

В начале июня состоится пререлиз нового сета, заключительного в трилогии Invasion. Называться будет Apocalypse. Пока о новых игровых механиках этого сета точно ничего не известно.

Существенная активность ожидается в московских клубах: планируется розыгрыш как минимум двух Махов и старт серии клубных турниров, в финале которой квалифицировавшиеся разыграют ценный приз. Какой — станет известно позже.

Теперь коротко о разных типах турниров.

1. *Extended* — существенных изменений не произошло — на место одних сильных и известных дек пришли другие. Почти столь же сильные и не менее известные. На сезон экстендед еще далеко впереди — возможно? какой-нибудь гений декдизайна явит всему миру новый архитип...

2. *Type 2* — все в ожидании. Уходя — гасите свет. Пока — до начала мая — все в стагнации. С 1 мая входит Седьмая Редакция и... Вряд ли что-нибудь кардинально изменится.

3. *Block Constructed* — есть несколько сильных архетипов. Интерес к этому формату весьма высок перед гран-при, но из 500 карточек нельзя сваять много хороших колод. Ближайшие изменения ожидаются после выхода Apocalypse.

Турнирная активность в регионах неуклонно растет, и на пятки сильной московской и питерской тусовок начинают наступать игроки из других городов. Национальный турнир покажет, насколько серьезны произошедшие изменения.

Сергей Шадов
shad23@chat.ru

Основы профессионализма в Magic: The Gathering
Обратная сторона "Магии":
КОМБОДЕКИ
Часть вторая: Расцвет



"В моей голове столько всего накопилось за мою жизнь, что ее всегда в ней можно отыскать нужное. Знание находится здесь. – Он дотронулся до виска. – Но рядом с ним находится страдание. И между ними, похоже, существует такая тесная связь, что они проникают друг в друга. И тогда извлечение знаний сопровождается чудовищными муками, от которых можно сойти с ума. Что, как я считаю, со мной и случилось однажды..."
Корум, Принц в алой мантии

Не знаю, какими муками идеологов и разработчиков сопровождалось рождение последующих сетов, но одно можно сказать точно: задуматься о балансе силы карты и ее стоимости по мане пришлось серьезно. Сеты становились все невиннее и скромнее, однако белой и пушистой игра упорно не становилась, так как неточности, а порой и зияющие "дыры" в правилах и некорректно сформулированные карты порождали на свет непредвиденные комбинации. Итак...

Зеркальная Вселенная

Вот интересно, какими соображениями руководствовались разработчики, порождая на свет карту *Mirror Universe* (*здесь и далее: что какая карта собой представляет, смотрите в программе Magic: Suitcase, находящейся на компакте*)? Быть может, о том, что "Зеркальная Вселенная" поможет долгому контролю выжить против быстрой агрессии? Или, быть может, что благодаря ей колода с четырьмя Millstone, противостоящая четырем Grizzly Bears, сможет дожить до спасительного деконья оппонента (т.е. иссякания карт в его колоде, если кто не знает)? Реальность оказалось, как обычно, куда как прозаичнее: появилась тупая, как пробка, комбинация, первая и последняя в истории "Магии", состоявшая из ОДНОЙ карты.

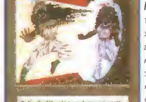


Схема работы элементарна до курьезности. Согласно старым правилам, вы не умирали, имея отрицательные очки жизни, — игра проверяла их состояние только по окончании каждой фазы. И вот, допустим, к 5-6 ходу, когда вы положили на стол Mirror Universe, Grizzly Bears противника заходили вас до 5 очков жизни. Осталось только в течение любой фазы получить 5 или более маны, например, повернув за нее земли, и объявить конец фазы. Таким образом, мы получаем ожог на 5, кладем его в цепочку и жертвуем Mirror Universe, меняясь с противником очками жизней: ему наш ноль, а нам его двадцать. Он по окончании фазы мертв, а мы ищем нового оппонента.

Комбо-контроль: Stasis



Players do not get an untap phase. Pay ● during upkeep or Stasis is destroyed.

All creatures, lands, and artifacts played by opponent come into play tapped.

Жизнь Mirror Universe было недолгой — разумеется, ее очень быстро запретили. Но интерес к комбодекам нарастал. И последовала попытка создать комбовую колоду в новом ключе, а именно — основанную на энчантментах *Stasis* и *Kismet*. Существование Stasis на столе (оплата его upkeep) поддерживалось с помощью *Birds of Paradise*, одетой в *Instill Energy*, а Kismet не давал возможности получить оппоненту ни копельки свежей маны. Наличие в колоде даже трех лишних карт обеспечивало выигрыш — у оппонента колода заканчивалась раньше, чем у нас. Но это все — не комбинация, а скорее комбо-контроль, так как за один ход не убивает.



Период тишины

Выходили новые наборы, но чего-либо интересненького пришлось ждать ой как долго. *The Dark, Fallen Empires*, до и *Четвертая Редакция* не принесли с собой ни одной комбокарты. Разработчики всерьез взялись за "баланс игры" и недопущение *undercosted* (сильные свойства за малое количество маны) карт. В результате сеты получились настолько слабыми, что не только не прибавили популярности развивающемуся продукту, но наоборот — оттолкнули от него уже играющих людей. Два откровенно бездарных набора *The Dark* и *Fallen Empires* полетели в мусорные корзины, финансы пели романсы, и наконец компания изменило почти весь коллектив разработчиков, вслед за чем мы получили... *ICE AGE*!

С приходом "холодных времен" разве что слепой мог не заметить огромную массу мощнейших карт. В особенности — Necropotence, Jokulhaups, Icy Manipulator, Zuran Orb и Jester's Cap. Среди огромного множества игробельных карт нашлась и одна комбообразующая: Enduring Renewal.

Бесконечное обновление



Колода на Enduring Renewal появилась мгновенно: 4x *Enduring Renewal*, 4x *Shield Sphere*, 4x *Ashnod's Altar*, 4x *Fireball*, остальное по вкусу. Система понятна: стенка, входящая в игру за 0 маны, уничтожается за получение двух ман с помощью Ashnod's Altar, затем, благодаря свойству Enduring Renewal, возвращается в руку, снова ставится на поле, снова конвертируется в две маны и так далее, пока не накопится на приносящий победу Fireball.

Все бы хорошо, но эта комбинация аж из четырех карт, да еще и весьма уязвимая для Disenchant/ Counterspell. Как следствие, развиться в серьезную альтернативу *Некроколодам* (с использованием Necropotence), которыми просто заболели игроки в "Магию" в то время, оно не смогло.

Enduring Renewal пришлось подождать выхода набора *Tempest* с его *Goblin Bombardment*, и вот тогда шансы у трехкарточной комбинации, получившей имя *"Fruity Pebbles"*, резко возросли. Даже в двухцветном варианте колоды, положив на второй ход Goblin Bombardment и на третий сливая *Enlightened Tutor'ом* за Enduring Renewal, мы имели шансы, поставив Enduring Renewal на четвертый ход, так укатать с помощью *Shield Sphere* или *Phyrexian Walker* оппонента, что мало не покажется. А уж что говорить про пятицветные варианты этой колоды времен *Urza's Destiny*, когда при стандартной "рекуровой базе" 4x *Birds of Paradise*, 4x *Wall of Roots*, 4x *Survival of the Fittest* и при добавлении 4x *Academy Rector* "Fruity Pebbles" заняла достойное место в ряду наиболее играющих комбинаций.

Но время *Tempest* и тем более *Urza's блоков* придут еще очень не скоро, и комбоигрокам в "Магию" еще придется пососать лапу до выхода следующего блока — *Mirage*. Надо заметить, что расширения к *Ice Age* блоку были крайне неоднозначными, так, *Homelands*, вышедший следом, был настолько ущербен, что из набора в 140 карт всего три являлись хоть в какой-то степени полезными. Зато *Alliances* удивили наличием большого количества интересных карт и новой гейм-механикой — питчкартами, такими, как карта всех времен и народов Force of Will и отличными помощниками в лице Contagion и Pyrokinesis. Но для комбодек, кроме хорошей поддержки или потенциальной угрозы (посмотрите на *Stasis* колоду, описанную выше, и представьте оппонента, имеющего в руке Pyrokinesis или Contagion, — сразу становится грустно), эти наборы ничего не принесли.

Миражи и Видения

Mirage блок ворвался, как слон на тарелку, и навсегда разрушил представления о том, что "Магия" — это только игра стенка на стенку. *Mirage*, *Visions*, *Weatherlight* и уже первые отчеты о соревнованиях показывают, что более 70% участников играют комбодеками! *"Prosperous Bloom"* пришел за тобой, и пришел он не шутки шутить. Впервые со времени комбинаций в стиле *Alpha* и *Beta* и "случайной" ошибки с *Mirror Universe* полноценная и сильнейшая комбинация стала плодом всего одного блока. Ей вообще не нужны карты из других блоков и базовых редакций. Судите сами — сплошные "миражи" да "видения":

- 1 Drain Life (*Mirage*)
- 4 Natural Balance (*Mirage*)
- 4 Cadaverous Bloom (*Mirage*)
- 4 Infernal Contract (*Mirage*)
- 4 Memory Lapse (*Mirage*)
- 4 Squandered Resources (*Visions*)
- 4 Prosperity (*Visions*)
- 4 Impulse (*Visions*)
- 4 Vampiric Tutor (*Visions*)
- 2 Three Wishes (*Visions*)



Играть ей — одно удовольствие, но удача не помешает. Во-первых, нужно, используя карты поиска *Impulse* и *Vampiric Tutor*, найти и установить на столе *Squandered Resources*, после чего, сожрав с его помощью все земли, сказать *Natural Balance*, причем желательно повторить данное действие, потом — неважно, *Infernal Contract* или *Prosperity*, этак на 10-20, главное — оставить ману, чтобы положить *Cadaverous Bloom*, и вперед: каждая карта в вашей руке, а после очередного *Prosperity* их станет ой как много, это две черные маны для еще одного *Prosperity* или финального *Drain Life*! Все — оппонент мертв.

Но, как говорится, недолгой была радость у бабки. Squandered Resources довольно быстро запрещают играть в турнирах по *Mirage* блоку, и комбинация надежна перекачевывает в турниры расширенного формата, где и занимает положенное ей место.

Пески времени



На этом наши путешествия по "Мирожам" и "Видениям" не заканчиваются: сам по себе набор *Visions* приносит с собой комбинацию из двух карт: *Equipoise* и *Sands of Time*. Как работает? *Sands of Time* гласит, что фазы разворота больше не существует для обоих игроков, вместо нее мы на фазе оплаты разворачиваем все повернутые перманенты и поворачиваем все развернутые. Ну и зачем козе боян? Пока непонятно, но вот *Equipoise* гласит, что на фазе оплаты мы сравниваем количества наших перманентов (земли, артефакты, существа) с количеством их у противника, и все, чего у него больше, чем у нас, улетает в phase out (т.е. напрочь уходят из игры до момента, когда происходит возврат — phase in; например, если у противника 10 земель, а у нас 6, то 4 земли у противника уберутся из игры до следующего его хода, когда автоматически должно произойти их возвращение в игру). Ух, как все здорово, ну и что? Да, здорово. Так как phase in у этих перманентов никогда не наступит благодаря *Sands of Time*, которая пропускает нам фазу разворота, когда и происходит тот самый phase in! Так как существ у нас нет, то их не будет и у противника, и так как артефакт у нас есть, но он один, то и у оппонента тоже будет только один... но вот только ценных артефактов, способных убить оппонента, не используя ману, крайне мало, а с теми, что играют, и вообще нет, остаются только земли, а это нехорошо, что у оппонента они все же будут, и здесь придет на помощь... ну конечно же, *Squandered Resources*! Съев все свои земли, получив "ожог" и сиди — жди, пока оппонент "декнется", карт у нас в библиотеке на 2-3 побольше, чем у него.

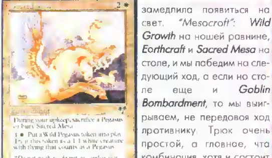
Кроме того, что это изящная комбинация, она еще и очень сильная: состоящая всего из двух карт, одно из которых является артефактом, что не привязывает ко второму цвету, а вторая в стоимости имеет всего одну ману белого цвета, что упрощает подбор мановой и "идейной" базы колоды. Можно пойти путем тяжелого контроля с великим разнообразием "каунтермагии" или собрать более агрессивную колоду, "типичную комбу", реализованную через карты поиска и прочих манипуляций с библиотекой.



Каждый путь построения колоды имеет как преимущества, так и недостатки. Так, контроль оказывается более уязвим к быстрым колодам типа армии белых созданий с кучей Crusade и Armageddon, а типичная комба — уязвима к тяжелым контролям и к колодам, построенным на дискарде руки противника. Тем не менее, это, пожалуй, одна из немногих колод, комбообразующие карты которой не были запрещены или переправлены, и на сегодняшний день она оставалась бы весьма сильным соперником, если бы не была убита на корню... новыми изменениями в правилах игры. Теперь, видите ли, свойство phase in играется **до** начала фазы разворота. Способность Sands of Time становится совершенно бессмысленной, а нам, чтобы насладиться игрой колоды, предлагается воспользоваться разве что машиной времени, взятой напрокат. Обидно. Разработчики всегда немного недолюбливали комбодеки, и если взглянуть на сегодняшний Type 2, их нелюбовь выглядит какой-то агрессией и ненавистью ко всему комбообразующему, в отличие от былых времен, где комбокарты все же почитали... а потом с большими извинениями запрещали.

Полтора миллиона пегасов

А на пороге уже стояли времена *Tempest* блока, и комбоигроком приглянулся крайне дешевый энчантмент Earthcraft, обладавший любопытной способностью: за поворот одного создания, находящегося под нашим контролем, мы можем развернуть одну землю. Комбодека не



замедлила появиться на свет. *"Mesocroft"*: *Wild Growth* на нашей равнине, *Earthcraft* и *Sacred Mesa* на столе, и мы победим на следующий ход, а если на столе еще и *Goblin Bombardment*, то мы выигрываем, не передовая ход противнику. Трюк очень простой, а главное, что комбинация, хотя и состоит из трех или четырех карт, тем не менее имеет паразительно правильную для комбодек кривую маны, что сразу ставит ее в разряд турнирных. Первый ход — Wild Growth, второй — Earthcraft, а если на третий — еще Wild Growth и Sacred Mesa, то на четвертый мы заходим в атаку на противника полутороmиллионной армией пегасов!

Такую же идею содержала в себе красно-зеленая вариация на тему Earthcraft, где в качестве токено-генератора использовалась не Sacred Mesa, а *Goblin Warrens*. Goblin Warrens за жертвование двух гоблинов кладет в игру три, ну и далее все понятно: миллиан или миллиард гоблинов, это уже кому как больше нравится. На самом деле колоды очень значима различаются по своей идее: так, если *"Mesocroft"* — типичная комбодека, то *"Goblincroft"* — это все же агрессивная колода на всевозможных дешевых гоблинах, которые и без размножения игру выиграть могут, но все же имеют в запасе комбинацию из 4x Goblin Warrens, 4x Earthcraft.

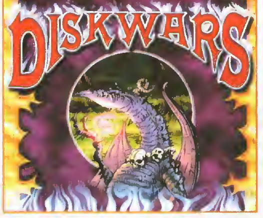


Комбинация получилось не архисильной, и с таким положением вещей разработчики еще могли мириться, но... Но после выхода *Urza's Saga* с ее Horseshoe Crab, Stroke of Genius и Overgrowth (как легко понять, колода убивала противника, предлагая ему взять, скажем, миллион карт из колоды) карте Earthcraft как в Type 2, так и в расширенном формате пришел конец. Такое сильное оружие в синем цвете выглядело слишком опасным. Не запрещать же Краба!..

*На этом мы прервемся. Заключительную часть статьи Сергея Шадова о комбоколодах, озаглавленную **"Возвращение в невинность"** и приводящую нас к современности "Магии", вы сможете прочесть в следующем номере. До встречи!* ■

Можно ли в настольных играх придумать нечто такое, чего до сих пор не было? Остались ли экологические ниши для новых игр после Magic: The Gathering, Warhammer и других монстров? Может быть, все последующие настольные развлечения обречены на клонирование хорошо зарекомендовавших себя проектов?

Конечно же, нет. И пример тому — DiskWars (Дисковые Войны) от Fantasy Flight Games.



Существа, Земли и Заклинания

DW представляет собой настольную тактическую стратегию в жанре фэнтези. Для игры в нее не требуется ничего, кроме игровых наборов и плоской поверхности — ни специальных карт, ни особых ландшафтов. Знаете, почему для игры выбрано такое странное, на первый взгляд, название? Все просто. Каждый элемент DiskWars представляет собой пластиковый диск. Во время игры диски выкладываются на стол и таким образом определяют расстановку сил и местонахождение разнообразных объектов.

Диски делятся на три больших категории: *Существа, Земли* и *Заклинания*. Земли — большие диски, обозначающие важные локации: замки, высоты и т.п. Заклинания — специальные диски, используемые магами (если магов нет — заклинания бесполезны). Существа — основные действующие лица. На каждом из таких дисков находятся числовые параметры, описывающие способности данного юнита в нападении, защите, а также — особые способности и «мировоззрение» (Добра, Зла или Нейтральность).

Сражение

В DW используется система баланса сражающихся армий. Боеспособность каждого диска оценивается в так называемых *Армейских очках*, на заранее заданную сумму которых «покупаются» отряды и заклинания. Отсюда следствие: сражение двух отрядов на 50 очков каждый — небольшое столкновение, а двух армий по 500 — эпическая битва. Такая система напоминает механизм баланса из BattleTech.

Как и во многих других настольных играх, бой идет по раундам. Каждый из них делится на несколько фаз. В *Фазе Подкреплений* игрок может вводить в бой новые войска. В течение *Фазы Активации* войско могут двигаться (движение осуществляется переворачиванием диска), использовать спецспособности или творить заклинания. В *следующую фазу* лучники и арбалетчики разряжают боезапас по направлению противника. Далее идет *фаза рукопашного сражения*, а завершает раунд *фаза "снятия маркеров"*.

Каждый бой происходит по сценарию. Цель, которую необходимо достичь, может быть примитивной (убить все, что движется на стороне противника) или более сложной (захватить ключевую локацию). В сценарии можно предусмотреть любые условия, при которых одной из сторон засчитывается победа.

Зло и Добро

Континент Меннара... Древняя земля, с богатой историей и культурой, населенная множеством странных существ. Восемь могущественных группировок ведут там войну не на жизнь, а на смерть. Некоторые сражаются на стороне Добра, некоторые на стороне Зла. Восемь фракций — это *Acolytes of Timarran (Good), Dragonkin (Evil, Neutral), Dwarves of the Red Anvil (Good, Neutral), Farrenghast's Undead (Evil), Knights of Falladar (Good), Lathari Elves (Good), Orcs of the Broken Plain (Evil)* и *Uthuk y'Llan (Evil)*.

На сайте DW (*www.diskwars.com*) вы можете найти множества рассказов и сценариев битв, описывающих бурную и кровавую историю этого волшебного мира. Недостаточно просто драться с врагом, надо знать, во имя чего вы сражаетесь!

Еще! Еще!

Как и многие другие игры подобного рода, DW не стоит на месте. Постоянно выпускаются наборы-расширения, вводящие в игру новые силы. Первое расширение, *«Moon Over Thelgrim»*, добавило к игре фракцию *Mahkim* и новых Чемпионов. *«The Wastelands»* ввело в игру демоническую фракцию *K'Ryth* и *the Kurza* — злобных дварфов. Расширение *«The Legions»* состояло из пре-констрактов двух армий. *«Waiqar's Path»* продолжила сюжетную линию «The Wastelands». Совсем недавно вышло еще одно расширение игры, *«Broken Shadows»*, завершающее историю Великой Войны. Она позволит игрокам добавить к своим союзником (или противником) Повелителей Драконов с запада.

Мультиплеер

Есть в DiskWars и своя система турниров и рейтингов, наподобие DCI для игроков в Magic: The Gathering. Называется оно The DiscWars League. Ее региональные подразделения называются Гарнизонами, их насчитывается примерно 180 по всему миру. На сайте DW вы можете найти подробную информацию об организации игр.

Ролевая игра?!

Но DiskWars — не только тактическая игра. Даже Fantasy Flight Games коснулось влияние d20 System! На ее основе компания выпустила Legends & Lairs — серию из восьми модулей, действие которых происходит в мире Меннары. Серия состоит из следующих сценариев: *The Hidden Vault, Darkwood's Secret, Raid on Tonwell, The Fifth Sepulcher, Olenar's Heartstone, Raven Mine, The Broken Plain, The Dragon's Wish*. Каждое из приключений сфокусировано на одной из восьми фракций.

В итоге

DiskWars не претендует на особенную серьезность; в ней нет математической точности MTG, в ней нет невероятно сложных правил Warhammer. Эта игра для тех, кто хочет получить удовольствие без предварительного изучения заумных правил. Тем не менее, DW нельзя назвать примитивной. В ней есть место стратегии, тактике и тонкому расчету. И потом, в ней на ваши действия могут оказать влияние случайные факторы — как и в реальном сражении ■

А. Калинин, В. Серпова
lobarum@online.ru

Эпоха битв

Пьедестал славы

Александр Македонский тоже был великий полководец, но зачем же стулья ломать!
В. И. Чапаев

"Эпоха битв" интересно тем, что здесь всегда играешь против реального противника. Всегда здорово встретиться с приятелем и сразиться дома... но постепенно это надоедает, так как уже знаешь все тонкости тактики своего оппонента наизусть, а хочется свежего противника (посильнее; или послабее — выиграть-то желает каждый!). К счастью, в Москве для нас, завзятых варгеймеров, **"Звезда"** начала создавать целую сеть клубов. Первый из них свил себе комфортабельное гнездышко в заслуженном старом **ДК "Зодчие"** (поблизости от м. "Молодежная", ул. Партизанская, д. 26). Туда можно прийти в любой воскресный день и с трех до восьми часов всласть палить пластмассовой кровушки. Именно о событиях, разыгравшихся на военных полях этого клуба, и пойдет у нас речь.

Последняя битва в клубе "Эпохи битв" оказалась особенно напряженной и даже драматичной — появился новый набор **"Македонская кавалерия"**, и всем не терпелось побыстрее опробовать свежие войска в действии. Набор получился весьма и весьма неплохим: "звездовцы" включили в него самого Александра Македонского, восседающего на боевом коне, его лихих друзей — "гетайров", поставивших на колени чуть ли не полмира, и много других экзотичных родов войск. Обрели свое место и греческая конница, и фессалийцы, и конные лучники, и совсем легкая конница — разведчики. В комплект вошли фигуры, с помощью которых легко разыграть любые сражения Древней Греции.

Естественно, всякий здравомыслящий игрок, заполучив одного из величайших завоевателей древнего мира, прежде всего захочет развязать какое-нибудь знаменитое сражение с участием Александра Великого. В качестве "жертвы" нами была избрана битва при городе Херонея. Тогда, как свидетельствует история, будущий завоеватель Персидской державы, Индии, Египта и Месопотамии впервые стяжал славу великого полководца. Еще совсем юный Александр поставил точку в древнем споре о свободе Эллады. Но поле битвы македонской фаланге противостояли фаланги афинян и фиванцев, но исход решила атака македонской конницы во главе с Александром.

Сражение подходило нам по всем статьям — и шансы обеих сторон на победу велики, и к тому же есть Александр Великий. Собственно, в рассуждениях об этих тонких материях довольно долго тянулось время до начала игры.

Но все на свете имеет конец. Вот уже клуб открыт. Коробки с армиями распатронены. Мы быстренько разложили войска по армиям — и сразу же вспыхнул спор о том, кто сегодня продегустирует Македонского. Кусочек этот не просто свежий, но еще и лакомый. Достаточно сказать, что его показатель атаки 20, а значит, может лбом свалить осадную башню (если повезет). Кинули жребий. Игорю и Лене сегодня везло, им выпали-таки македонцы, а Саше и Стасу пришлось довольствоваться давно известной армией греков.

"Ну и ничего, — буркнул на это разочарованный тезка великого полководца, имевший совсем не македонское прозвище — Безбашенный (произошедшее, кстати говоря, от плохо ложившегося на речь раннего Всадник Без Головы). — Мы вам устроим такое национально-освободительное движение за "Свободу и независимость Эллады", что никакой Македоныч не поможет!"

"Давай, давай! — успокаивающе похлопал его по плечу невозмутимый Леня, заполучивший прославленного воителя. — Хорошо смеется тот, кто смеется в последний раз!"

Не нашедший, что ответить, Безбашенный пожал плечами и принялся расставлять свои войска. Новоявленный грек не стал особенно мудрствовать, изобретать хитрые комбинации и маневры, — зачем, ведь ему предстояло обороняться! Он развернул фалангитов длинным строем, усилил их стрелками, а фланги прикрыл конницей. Затем, немножко поразмыслив, Безбашенный расположил на правом фланге фиванскую среднюю конницу. И с видом художника воззрился на стол. Из состояния созерцательности его вывел Стас, энергично требовавший взять голову в руки и немножко подумать. Последовав совету, Саша неохотно прикрыл левый фланг отрядом легкой конницы. Опасения Стаса казались вполне обоснованными, потому как именно ему предстояло останавливать Александра Македонского и гетайров. Затем "греки" отчаянно заспорили о судьбе отборных воинов, лучшей части армии — фиванского "Священного отряда". Ничего не решив, ребята оставили отряд в резерве, чтобы бросить его в бой туда, где придется особенно туго. Так здравый смысл победил желание перетянуть одеяло на свою сторону.

Игорь, умудренный опытом варгеймер, выстраивал македонскую армию долго и тщательно. Он отдал Лене конницу гетайров и фа-



лангу, отечески посоветовав при этом: "Покорми собак и ничего не трогай! Пусть Македоныч в бой без меня не лезет, а то и правда без головы останется..." На своем фланге Игорь поставил фессалийскую конницу и — рядом с растянувшейся фалангой — отряд критских стрелков. Фракийских метателей дротиков, пельтостов, он также стянул на своем фланге.

Первым начал бой именно Игорь. Он двинул вперед критских лучников и пельтастов и принялся обстреливать легкую пехоту греков. Скопив всех стрелков на своем фланге, Игорь приобретал явное превосходство — осыпаемые стрелами и дротиками греческие стрелки один за другим снимались с поля дрожащей рукой Саши, бормотавшего себе под нос: "Сейчас, сейчас, будет и на нашей улице праздник..." Леня, с удовольствием наблюдавший за истреблением греческих лучников, громко прервал его: "Нет, брат, настоящий праздник начнется, когда мои гетайры по твоим малахольным лысым проедут!" Однако Леня гетайров двигать пока не стал, помнил заветы Игоря. Видимо, подготавливая обещанный праздник, он начал постепенно выдвигать знаменитую македонскую фалангу. Фаланга шла, не отставая от лучников и пельтастов.

То ли его нахальное замечание, то ли столь чувствительные потери среди греческих стрелков так раздражили Александра (не македонского — московско-греческого), что он начал выдвигать свою фиванскую конницу, явно нацеливаясь ударить по критским лучникам. Кроме того, командующий "греков" перебросил пращников на свой фланг, желая стрельбой поддержать всадников. В ход пошли пращники, ведь лучников-то у него к тому моменту уже почти не осталось. "Давай, — замахал он руками на Леню, — доставай своих гетайров, езжай сюда, здесь им приготовлена пышная встреча с фанфарами и горячей закуской!" Мрачный от природы Леня только криво усмехнулся: "Лень-то ездить — ноги утруждать, да и аппетита у меня что-то нету..."

Глобально мысливший Игорь совсем не был обескуражен появлением фиванцев, наоборот, он только того и ожидал от не в меру прыткого противника. "Ничего, Лень, мои близко!" — радостно воскликнул он и бросил в атаку фессалийскую конницу. Конница легко сломала фиванцев и, преследуя их, начала обходить фалангу греков. Однако неунывающего Сашка трудно было сломить, во всяком случае, труднее, чем хилую в коленях конницу. "Здравствуй, лошадь, я Буденный!" — объявил он и схватился за "Священный отряд". — "Попаль, — возмутился Стас, — ты что, не видишь, он тебе мозги крутит! Ты сейчас последний резерв наш на фланг бросишь, тут-то он своим Македонычем и ударит. Не дури, разверни фалангу, он на копья не полезет". — "Кто не рискует, тот не пьет... Чего они там пили-то?.. Как я сейчас всему его флангу козу сделаю, только рожки да ножки останутся. А если Македоныч попрет — ты его удержи хотя бы один ход, я большего у тебя не прошу". И "Священный отряд" ударил-таки во фланг фессалийцам. Да так удачно, что опрокинул не только их, но и стоявших позади критских лучников. Фланг Игоря действительно оказался изрядно помят.

"Стас! — обратился явно проигравший свой фланг Игорь. — Каждое твое слово — золото. А теперь перед вами выступит новая восходящая звезда нашей поп-музыки! Поприветствуем, итак — Александр Филиппович Македонский и его ударная группа "Ге-тай-ры"!! Аплодисменты!!!"

Стас и в самом деле оказался совершенно прав. Легкая конница его фланга не смогла не то чтобы остановить, но даже задержать тяжелых кавалеристов "Саши Безбашенного" и была сметена. В это же время столкнулись фаланги, а в центре началась малоразумительная кутерьма, в которой грекам везло чуть больше. До тех пор эта самое "чуть" уже никого не спасало! Хитрый маневр Игоря сыграл свою роль. Македоныч пошел крушить во фланг один отряд греков за другим. Отряды опрокидывались и отступали. "Священный отряд", конечно, успел ударить во фланг македонской фаланге, но тут же и увяз по самые уши.

И вот уже почти все отряды греков отступили к краю поля, только Сашин "Священный отряд" бьется с прежним пылом. "Все потеряно, кроме чести!" — картинно восклицает тот, наблюдая, как оплот и гордость армии греков окружают с трех сторон. На поле происходит уже не битва, происходит резня. "Эх, Алиса, потеря головы — это самая опасная потеря. Жаль, что ум свой ты посеял гораздо раньше! А из одной чести каши не сваришь..." — зашипел Стас, явно пострадавший в этот раз за чужие ошибки.

"Фалангитов дорубать будем? — деловито спросил у разгромленных противников Леня. — Или вы поняли, на чьей улице праздник?" — "Смейся, паяц, над разбитой любовью! — оперным голосом пропел Саша. — Ничего, в следующий раз мы вам продемонстрируем небо в алмазах, как сказал Наполеон после Ватерлоо!"

Этим и закончилась битва у города с малоприличным названием Херонея. Конечно, потом долго махали руками, и спорили, и сговаривались в следующий раз играть без "Македоныча — отморозка, который всегда все портит". Но после драки кулаками не машут. Или, как еще говорят, после боя кубиков не кидают. ■





Игорь Савенков
isavenkov@mail.ru

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Рейтинг "МАНИИ": 8,5

ЖАНР: Squad-Based Combat Simulation ● **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** Interplay\Micro Forte
ПОХОЖЕСТЬ: JA, X-COM ● **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** PII-300 (PIII-600), 64(128)Mb, 4(16)Mb Video)
МУЛЬТИПЛЕЕР: Еще какой! ● **СКОЛЬКО CD:** Три

Вокруг Fallout Tactics ведутся жаркие споры. Больше всего криков "Suxxx!!!" раздается из лагеря давних фанатов серии Fallout. Их негодование легкообъяснимо: многогранная вселенная Fallout изрядно упрощается при переносе ее в среду отрядовой тактической стратегии. Исчезло былое многообразие путей прохождения — борьба за победу решается на языке автоматов. "Мирные" умения и навыки резко упали в цене или сделались бесполезными.

Но гораздо больше тех, кто возрадовался и с удовольствием рубится в Fallout Tactics. Ведь мы получили отлично исполненную игру в жанре Jagged Alliance и X-COM. Наконец-то пришло долгожданное разнообразие — потому как не одной лишь "Агонией власти" должен быть жив человек!

Характеристики

В самом начале вам предлагается неплохой базовый персонаж — Mike. Можете выбрать его, если не хотите возиться с генерацией персонажа и желаете побыстрее приступить к делу. В таком случае сразу переходите к главам *"Скиллы"* и *"Перки"*.

Базовые характеристики

Их всего семь, и теоретически они могут варьироваться в диапазоне от 1 до 20. Однако каждая раса имеет свой "потолок". У людей характеритиски не могут быть выше чем 10.

Strength (ST) — грубая физическая сила. Чем больше сила, тем больший урон наносит персонаж в рукопашном бою (*Melee Damage*), тем больший груз он может нести (*Carry Weight*) и тем большим здоровьем (*HP — Hit Points*) он обладает. Чтобы пользоваться тем или иным оружием, необходимо иметь хотя бы минимальную характеристику ST (*см. соответствующую колонку в таблицах 3*). От ST зависят скиллы: *Unarmed, Melee Weapons.*

Perception (PE) — восприимчивость как комбинированная способность всех органов чувств, позволяющая замечать и учитывать многие вещи. Чрезвычайно важная характеристика для снайперов, повышающая точность стрельбы. Еще PE позволяет обнаруживать противника, даже не видя его (например, через стену), причем чем выше PE, тем с большего расстояния можно это сделать. Еще данная характеристика важна для докторов, водителей, минеров и "медвежатников" (взламывание замков). От PE зависят скиллы: *First Aid, Doctor, Lockpick, Traps, Piloting.*



Большой БУМ! Сейчас сюда сбежится толпа стражников, а мы их сверху и перестреляем.

Endurance (EN) — выносливость, повышающая общую живучесть организма. Чем выше EN, тем сильнее персонаж сопротивляется яду и радиации (*Poison & Radiation Resistance*), тем большим запасом здоровья (*HP*) он изначально обладает, тем больше HP автоматически восстанавливается в конце дня (*Healing Rate*) и тем больше дополнительных HP он получает с каждым уровнем. От EN зависит только один скилл — *Outdoorsman.*

Charisma (CH) — обаяние (харизма). Весьма важная характеристика в жанре RPG, влияющая на ход и исход многочисленных диалогов. В squad-based жанре она сомнительна, разве что помогает продвижению по служебной лестнице, и то лишь при высоких уровнях харизмы — не менее 8. Харизма повышает скилл *Barter*, помогая вам приобретать предметы за меньшую цену (а продавать — за большую).

Intelligence (IN) — интеллект. Чем выше интеллект, тем больше skill points вы получаете с каждым уровнем. От IN зависят скиллы: *First Aid, Doctor, Science, Repair, Outdoorsman.*

Agility (AG) — ловкость и сноровка. Чрезвычайно важная характеристика для персонажа любого типа. Именно AG определяет количество Action Points персонажа. От этой характеристики зависит целая туча очень ценных скиллов: *Small Guns, Big Guns, Energy Weapons, Unarmed, Melee Weapons, Throwing, Sneak, Lockpick, Traps, Piloting.* AG также повышает *Armor Class.*

Luck (LK) — удачливость во всех делах. В первую очередь нас интересуют боевые дела: чем выше LK, тем выше вероятность нанесения "критического повреждения" (у противника отрывается конечность, так что он не может передвигаться или пользоваться каким-то оружием, падает в бессознательном состоянии и т.п.). При высокой удачливости вероятна "специальная встреча" при путешествии по "карте мира". А при низкой LK вас даже может случайно задеть автоматная очередь, "адресованная" совсем не вам.

Теперь, конечно же, возникает сакраментальный вопрос: как лучше всего распорядить-

Только для тех, кто вправду крут!

Обратите внимание: при генерации персонажа есть опция Tough Guy. Если вы ее выберете, то будете получать на 30% экспы больше, но сможете сохраняться только в бункерах BOS. От себя скажу, что не уверен в полезности этого дела с точки зрения ускоренного накопления экспы. Если только вам сам режим Tough Guy по вкусу...

ся 40 очками, выделяемыми на все характеристики? Для ролевого Fallout этот вопрос был крайне неоднозначен: все зависело от ваших склонностей и вашего стиля прохождения. Теперь же все многообразие резко сузилось до единой тенденции: вам нужен КИЛЛЕР, и только киллер. Вообще говоря, киллера можно ориентировать двояко: либо на использование одной только мощи своих тяжелых кулаков и холодного оружия, либо на использование стрелкового оружия. Первый путь подходит для явных приверженцев боевых искусств, но сопряжен с целым рядом трудностей (фактически ваш супер-пупер-Рэмбо будет сражаться в одиночестве, да еще и должен вступить в "прямой контакт" с противником, что весьма рискованно, а иногда и вообще невозможно). Поэтому выбираем второй путь: нам нужен снайпер, быстро и метко стреляющий из всех видов оружия и наносящий максимальный урон. Так что важнейшую характеристику снайпера PE выбираем не менее 8. От Agility напрямую зависит умение обращаться со всем стрелковым оружием и число Action Points, так что AG следует брать тоже не менее 8. Сила нам не очень-то нужна, поэтому положим ST=6, этого хватит, чтобы иметь возможность обращаться почти со всем стрелковым арсеналом (кроме самых тяжелых крупнокалиберных пулеметов — но в дальнейшем это можно будет скомпенсировать за счет перка *Weapon Handling* или ношения брони *Power Armor* или *Adv. Power Armor*). Далее нас интересует интеллект, от которого напрямую зависит число зарабатываемых с каждым уровнем skill points, и удачливость, дабы почаще наносить критические удары. И то, и другое хотелось бы иметь побольше, но можно ограничиться IN=6 и LK=6 (чтобы иметь возможность в дальнейшем выбрать перки *Bonus Ranged Damage, Bonus Rate of Fire, Sharpshooter, Better Criticals* и *More Criticals*). Второстепенные характеристики Endurance и Charisma затем выбираются "по остаточному принципу": на их долю останется не более 6 очков (или больше, если вы возьмете трейт Gifted).

Трейты

Трейты (traits) — характерные особенности персонажа. Каждый трейт несет с собой как плюс, так и минус. Трейты используются для "специализации" и усиления важнейших навыков и умений в ущерб второстепенным. Всего насчитывается 26 трейтов, из которых 16 доступны человеческой расе. Мы приведем только три самых важных или заслуживающих внимания трейта (полный списочек, разумеется, будет в полном прохождении, выкладываемом на компакт следующего номера, а в "бумажном виде" — в очередном сборнике *"Лучшие компьютерные игры"*).

Small Frame — вы приобретаете дополнительно +1 Action Point, но можете переносить на 50 фунтов веса меньше. Стоит взять этот трейт, если по AP вы еще не добрали заветной "десяточки"; потеря же в переносимом грузе совсем некритична: роль тягловых лошадок возьмут на себя ваши товарищи по группе.

Fast Shot — любой выстрел из любого оружия стоит уже на 1 AP меньше! Правда, теперь вы не можете вести прицельную стрельбу, но только вообразите: в комбинации с перком *Bonus Rate of Fire* на выстрел из большинства видов оружия теперь тратится только 2 AP, что означает ПЯТЬ (!) выстрелов за один ход при наличии 10 AP.

Gifted — вы получаете +1 ко ВСЕМ семи основным характеристикам (!), однако теряете 10% по всем скиллам в самом начале игры (не беда: быстро наверстаем!) и получаете на 3 skill points меньше при переходе на следующий уровень (вот это посерьезнее, но можно скомпенсировать большим уровнем Intelligence).

Скиллы

Скиллы (skills) — конкретные навыки и умения персонажа. Скиллы невозможно задать напрямую: они автоматически определяются базовыми характеристиками и выбранными перками. Всего есть 18 скиллов.

Small Guns — умение обращаться с легким вооружением: пистолетами, ружьями, винтовками и автоматами.

Big Guns — умение обращаться с тяжелым вооружением: пулеметами, базуками и огнеметами. На самом деле, не требуется иметь высокий уровень этого скилла (достаточно 40-50%), поскольку данное оружие бьет по широким площадям.

Energy Weapons — умение обращаться с энергетическим (лазерным, плазменным) оружием. Осторожно: при низком уровне этого скилла оружие может просто взорваться в ваших руках!



Неожиданная встреча с жучиным боссом.

Специальные встречи

Путешествуя по карте (по своим делам), вы можете наткнуться на "специальные места" — вероятность этого тем выше, чем больше ваша удачливость (*Luck*). В них вы сталкиваетесь с дружественными персонажами, у которых можно выменять или украсть "нечто особенное". Завладеть этим "нечто" можно и грубой силой, убив владельца, но тогда падает ваш престиж среди местных жителей (значит — меньший выбор рекрутов) и замедляется продвижение по служебной лестнице. Специальные места генерируются случайным образом, то есть невозможно указать, в каком секторе на что вы наткнетесь. Уже найдено более 25 специальных мест (полный перечень в следующем номере на компакте, в основном материале). Ниже привожу самые ценные.

GAS STATION. Бензаколонкой заправляет мадам преклонного возраста, у которой можно выменять "Эликсир Жизни", дающий постоянную прибавку +1 Endurance тому, кто его выпьет. Там же, на книжной полочке, можно раздобыть Toolkit. Можно прокачать Endurance почти до бесконечности, если сделать такой трюк (по сути, это чит). выменяв и выпив эликсир, выйдите на World Map и сразу же вернитесь — у мадам появится новая бутылочка эликсира, которую снова можно выменять и выпить. И т.д.

UPRISING. Вы натолкнаетесь на нечто подобное бункеру BOS из Fallout 1. В самом бункере ничего особо примечательного нет, зато у двух стражей перед бункером можно стянуть по 900 патронов ходового (сами знаете) 7,62 калибро. Затем можно повторить фокус с World Map (см. выше) и тем самым запастись патронами "по самое не хочу".

MERCHANT. Вы натолкнаетесь на тент торговца, охраняемый дружественными рейдерами. У рейдеров можно стянуть четыре дефицитных помповых автоматических ружья Pancor Jackhammer, а у торговца — выменять кучу патронов самых разных калибров.

BROTHERS GRIMM. Вы сталкиваетесь с двумя братьями супермутантами — Jim и Joe Grimm. У Джо можно украсть Super Toolkit и книжки Big Book of Science и Dean's Electronics. Затем можно поговорить с Джо, который попросит вылечить его брата. Если вы это сделаете, оба брата вскоре присоединятся к вам (станут доступными для найма в бункере).

Таблица №01: "Самые ценные перки"

Перк	Ranks	Требования	Что дает?
Bonus Ranged Damage	2	AG 6, LK 6, Level 6	Урон от всего стрелкового оружия увеличивается на 15%
Bonus Rate of Fire	1	PE 6, IN 6, AG 7, Level 15	Выстрел из любого стрелкового оружия стоит на 1 AP меньше
Sharpshooter	1	PE 7, IN 6, Level 9	+2 к Perception при подсчете точности стрельбы на заданную дальность
Sniper	1	Small Guns 80%, PE 8, AG 8, Level 24	Каждое нанесенное повреждение становится критическим, если вам сопутствует удача (Luck roll)
Better Criticals	1	PE 6, AG 4, LK 6, Level 9	С вероятностью в 20% вы наносите больший урон в случае нанесения критического повреждения
More Criticals	3	LK 6, Level 6	+5% к вероятности нанести критический удар
Weapon Handling	1	ST < 7, AG 5, Level 12	При выборе оружия Strength увеличивается на +3 (к примеру, при ST=6 вы можете взять оружие с требованием ST=9)
Action Boy	2	AG 5, Level 12	+1 Action Point
Bonus Move	2	AG 5, Level 6	Дальность передвижения увеличивается на 20%
Dodger	1	AG 6, Level 9	+5 Armor Class
Swift Learner	3	IN 4, Level 3	+5% при начислении экспы
Gain (Statistic)	1	Level 12	Повышает указанную характеристику на +1 (но в пределах максимума расы)
Educated	3	IN 6, Level 6	+2 skill points при переходе на новый уровень
Tag!	1	Level 12	Можно выбрать еще один скилл в качестве Tag Skill (такой скилл растет вдвое быстрее)
Bend The Rules	1	LK 6, Level 16	В следующий раз вы можете выбрать любой перк из доступных вашей расе
Awareness	1	PE 5, Level 3	Информацию об оружии и здоровье противника

Unarmed — умение драться голыми руками.

Melee Weapons — умение обращаться с холодным оружием при рукопашной драке.

Throwing — умение точно бросать гранаты и "прочие предметы".

First Aid — умение лечить легкие ранения (требуется еще аптечка первой помощи — *First Aid Kit*).

Doctor — умение лечить тяжелые ранения (требуется еще Doctor's Bag).

Sneak — умение скрытно подкрадываться.

Lockpick — умение открывать замки без ключей (в этом деле сильно помогают наборы отмычек — *Lockpick Kits*).



Дорога расчищена. Теперь мы спокойно доводим джип до места назначения.

Steal — умение воровать вещи и не быть при этом пойманным (успех повышается, если вы делаете это в режиме *Sneak*, подкравшись сзади).

Traps — умение обнаруживать, обезвреживать и самому ставить различные мины и ловушки.

Science — ученость, позволяющая обращаться с высокотехнологичными вещами (типа отдельных компьютерных терминалов).

Repair — умение ремонтировать вещи (для ремонта транспортных средств требуется еще и *Repair Kit*).

Piloting — искусство вождения (чем выше скилл, тем быстрее движется ведомое транспортное средство).

Таблица №02: "Броня"

Броня	AC	Вес	Normal	Fire	Gas	Explode	Energy	Elec.	А также
Leather Armour	15	8	2/25%	0/15%	0/0%	0/20%	0/25%	0/10%	-
Leather Armour Mark II	20	10	3/25%	1/17%	0/0%	1/25%	1/30%	0/10%	-
Metal Armour	10	35	4/30%	4/15%	0/0%	4/25%	3/37%	0/10%	-25% Sneak
Metal Armour Mark II	15	35	4/35%	4/20%	0/0%	4/30%	4/45%	0/10%	-25% Sneak
Environmental Armour	10	20	5/40%	4/40%	13/70%	6/40%	5/55%	0/10%	-50% Sneak, -5% First Aid, Science, -10% Doctor, Lockpick, Steal, Repair, +50% Poison Res, Radiation Res
Environ. Armour II	10	25	6/40%	5/42%	20/90%	9/45%	6/60%	0/10%	-50% Sneak, -7% First Aid, -11% Doctor, Lockpick, -10% Steal, Repair, -5% Science, -2% Pilot , -1 Perception, +75% Poison Res, +85% Radiation Res
Power Armour	30	42	13/55%	13/60%	5/30%	10/50%	16/50%	0/10%	+3 Strength, -75% Sneak, -10%, Doctor, First Aid, Lockpick, Steal, Science, Repair, +15% Poison Res, +30% Radiation Re
Adv. Power Armour	35	50	18/60%	15/65%	7/45%	10/50%	17/55%	0/10%	+4 Strength, -75% Sneak, -10%, Doctor, First Aid, Lockpick, Steal, Science, Repair, +20% Poison Res, +40% Radiation Res
Tesla Armour	15	40	4/35%	7/45%	0/0%	4/30%	15/85%	0/10%	-20% Sneak

Barter — умение покупоть по более низкой, о продавать — по более высокой цене.

Gambling — удочо в карточных и прочих азартных играх.

Outdoorsman — умение ориентироваться на местности.

При достижении каждого нового уровня (что происходит по мере накопления опыта) вам выдается несколько skill points (порядко 15-20 — это число напрямую определяется уровнем Intelligence и модифицируется некоторыми трейтами), которые можно тратить на повышение любых скиллов. У основного персонажа рекомендуется прокачивать все скиллы, связанные со стрелковым оружием: *Small Guns, Big Guns, Energy Weapons*. У всех прочих — только *Small Guns* и скиллы, соответствующие конкретной специализации: у доктора прокачивайте *First Aid* и *Doctor*, у "медвежатника" — *Lockpicks*, у минера — *Traps*, у водителя — *Piloting*, у вора — *Steal*. Полезно также иметь одного бойца с высоким уровнем *Sneak*, дабы незаметно обходить со стороны хорошо укрепленные пункты противника и наносить неожиданный удар с тыла. Собственно, это может сделаться отдельной тактикой, годящейся даже и для основного персонажа. У одного из воинов полезно прокачивать *Barter*, дабы повыгоднее покупать/продавать все через него (однако это вовсе не критично и даже совсем не обязательно). Если в вашей группе есть боец с высоким скиллом *Outdoorsman*, то это поможет вам избегать нежелательных встреч при путешествиях по карте (однако и это вовсе не критично, к тому же вы всегда можете сохраняться/восстанавливаться, дабы "корректировать" случайные расклады). Наконец, только в самых последних миссиях вам понадобится умелец с высоким уровнем *Science*.

Таблица №03А: "Автоматическое оружие"

Автомат	Одиночные		Очередь		Калибр	Магазин (число патронов)
	Дальность	Урон	Дальность	Урон		
Uzi	20	8-16	16	7-14	9mm	25
Scorpio	22	9-18	18	8-16	9mm	32
MP5 H&K	25	10-20	20	8-17	9mm	30
MP30	20	12-24	16	10-21	9mm	30
M-14 Rifle	40	8-18	32	7-16	303	20
M16A1	42	10-22	36	8-19	5.56	24
AK47	35	12-25	28	10-22	7.62	24
7.62 FN fal	35	24-36	28	21-32	7.62	20
Neostead Combat SG	22	15-25	17	13-22	12gauge	12
H&K CAW5	30	18-28	24	16-25	12gauge	10
Pancor Jackhammer	30	20-32	24	17-28	12gauge	10
Steyr	28	15-30	24	13-26	5.56	40

Таблица №03Б: "Винтовки/ружья"

Оружие	Дальность	Урон	Калибр	Магазин
Beretta 470 Silverhawk	14	12-22	12gauge	2
Pomp-action Shotgun	14	14-24	12gauge	5
M1 Garand	40	12-14	30.06	8
Hunting Rifle	40	8-20	7.62	10
Sniper Rifle	50	14-36	7.62	6
Sunbeam Laser Rifle	45	23-50	MFC	12
Plasma Rifle	35	35-60	MFC	10
Pulse Rifle Prototype	30	42-64	MFC	8
YK Pulse Rifle	30	54-78	MFC	12
M72 Gauss Rifle	50	60-80	2mm EC	20

Заметьте, что при генерации персонажа вы можете отметить три скилла в качестве "предпочтительных" (*Tog Skills*): эти скиллы сразу же получают +20% и растут вдвое быстрее (при начислении skill points).

Перки

Через каждые три уровня люди получают **специальные способности — перки** (число уровней зависит от расы). Перки можно выбирать из числа доступных. Список доступных перков определяется расовой принадлежностью, достигнутым уровнем и базовыми характеристиками (например, чтобы иметь возможность выбрать перк *Bonus Ranged Damage*, надо достичь 6-го уровня и иметь *Agility* и *Luck* не ниже 6). Некоторые перки можно выбирать несколько раз, и тогда их действие складывается. (Например, перк *Bonus Ranged Domage* дает +15% damage; повторный выбор того же перка дает +30% damage.) *Ronks* — это то число раз, сколько можно выбирать данный перк (см. *"Таблицу №1"*). Рекомендую в первую очередь взять перки, повышающие эффективность стрелкового оружия: *Bonus Ranged Damage, Bonus Rate of Fire, Sharpshooter, Better Criticals* и *More Criticals*. На ранней стадии игры, пока эти перки недоступны, можно взять *Swift Learner*, дабы побыстрее накапливать экспу. *Action Boy* пригодится в том случае, если вы еще не набрали заветной "десяточки" по Action Points. *Awareness* — весьма ценный информационный перк (вы сразу же знаете, какое оружие у противника и сколько хит-поинтов у него осталось), но пусть его возьмет какой-нибудь другой член вашей группы, а не ваш личный персонаж.

Таблица №03В: "Пулеметы"

Пулемет	Дальность	Урон	Треб.сила (ST)	Калибр	Магазин
M60	35	18-26	7	7.62	50
M246 Saw	40	20-30	6	7.62	30
Avenger Minigun	35	7-10	7	5.56	120
Browning M2	45	40-50	9	.50	90
Vindicator Minigun	45	16-25	8	7.62	100
Sunbeam Gatling Laser	30	20-40	6	MFC	30
MEC Gauss MiniGun	40	60-80	6	2mm EC	80

Вооружение

Основной способ — сбор трофейного оружия. Собирайте с трупов все, что только можно. Затем все ненужное можно продать в бункере BOS. Там же можно подкупить то, чего не хватает: главным образом, патроны и броня (однако запас патронов ограничен и не восстанавливается). В бункерах вам предложат только то, что соответствует вашему рангу (*rank*), тогда как на поле боя вы можете подобрать все что угодно. Вся военная техника — исключительно трофейная. Можно даже захватить танк и разъезжать на нем во всех последующих миссиях. Только особенно потрепать из танка не надейтесь: за всю компанию вы наберете только с дюжину снарядов для него.

Оружие

Сразу забудьте про весь арсенал холодного оружия и пистолетов — этими игрушками можно побаловаться разве что в самых первых миссиях (низкая убойная сила и малый радиус действия). Хотя можно иметь про запас *44 M29 Revolver* или *Desert Eagle Mk XIX 44* — на случай, если вдруг кончатся патроны у основного оружия.

В первой части игры, когда вы имеете дело только с рейдерами и всякими зверушками, вашим основным оружием (а другого и не надо) будут винтовки и автоматы. Приличными дальнобойными винтовками Hunting Rifle вы сможете полностью экипироваться уже после второй миссии, а прекрасными "Калашниковыми" — уже после третьей. Лучшего и желать не надо: постреливаем с дальнего расстояния из винтовок, а при сближении пускаем в ход AK (особенно эффективна очередь в толпу врагов). AK и Hunting Rifle используют патроны одного и того же калибра (7,62) — это и к счастью, и к сожалению одновременно. К счастью — вам не нужно запасаться разными типами патронов; к сожалению — однотипные патроны быстро тают, а в бункере вы сможете приобрести не более 500 патронов такого калибра. Так что не забывайте обыскивать все трупы, тогда проблем с патронами быть не должно.

Во второй части игры плотность врагов заметно возрастет, появятся и супермутанты. Соответственно, вам будет очень кстати заиметь более дальнобойную Sniper Rifle и обзавестись более мощным автоматом — FAN-FAL. К сожалению, то и другое вам придется добывать как трофейное оружие. Но этой же стадии игры появится острая потребность в пулеметах, тогда и качайте скилл *Big Guns*. Для ближнего боя еще хорошо автоматическое ружье *Pancor Jackhammer*, но вряд ли вы сможете добыть его больше трех-четырех экземпляров.

Третья часть игры пройдет под знаменем плазменного оружия — мощнее его ничего и не бывает (загляните в *Таблицы №3*). И дело здесь не просто в количестве, но и в качестве: против роботов обычное стрелковое оружие практически бессильно (ощутимый урон им наносят только EMP-патроны и FRAG-гранаты). Конечно, идеальное оружие — это Gauss Rifle: ничто не может сравниться с ней по дальности и силе выстрела. К сожалению, заряды для этой винтовки очень дефицитны, так что расходуйте их только в случае крайней необходимости. А так, "штатно", лучше пользоваться дальнобойной винтовочкой Laser Rifle, а на более близких дистанциях — применять Pulse Rifle.

Броня

Любая броня обладает тремя видами характеристик.

Armor Class (AC): способность брони отклонять направленный на нее удар. Предположим, вы носите Leather Armour (AC=15) и в вас выстрелили с вероятностью попадания в 50%. В этом случае вам будет нанесен урон (damage) с вероятностью только в 50%-15%=35%. Однако на самом деле это еще не все. При подсчете AC персонажа необходимо также учитывать его ловкость (Agility), которая просто плюсуется к классу брони. Пусть у вашего персонажа AG=8, тогда в вышеприведенном примере вы получите повреждение только с вероятностью в 50%-(15%+8%)=27%.

Если броня не отклонила удар, тогда при подсчете нанесенного повреждения в игру вступают две следующие характеристики.

Damage Threshold (DT): способность брони поглощать направленный на нее удар. Пусть в вас выстрелили из обычного стрелкового оружия и броня не отклонила (за счет AC) направленный удар с силой в 10. Пусть вы носите всю ту же броню Leather Armour. Для определения DT смотрим первую цифру в колонке Normal (Normal означает повреждение от обычного стрелкового оружия) *"Таблицы №2"*, это будет 2. В итоге вы получите повреждение 10-2=8. Однако это не все — теперь необходимо учесть *Damage Resistance*.

Damage Resistance (DR): тоже способность брони поглощать удар, но в процентном отношении. DR — это второе число, стоящее за DT. В нашем случае DR=25%, следовательно, в конечном счете вам будет нанесен урон 8-8*25%=8-2=6.

Заметьте, что AC — это глобальная характеристика, тогда как DT/DR зависит от типа удара (Fire — огонь, Gas — газ, Explode — взрыв, Energy — энергетический удар, Electricity — электрический удар). Учтите, что почти любая броня (кроме наилегчайшей Leather Armour и ее модификации) заметно или даже резко снижает ваши шансы действовать скрытно (в режиме Sneak). Практически невозможно скрытно передвигаться в супер-пупер-мощной энергетической броне (Power и Adv. Power Armor), обладающей наивысшим AC и самой лучшей защитой от стрелкового оружия, огня, взрывов и энергетических ударов; да и весит она очень прилично, но, что весьма существенно, повышает вашу силу (ST) на +3 или +4 (!). Вообще говоря, подбирайте броню в соответствии с той обстановкой, в которой вам предстоит действовать. Если вы будете действовать в условиях высокой радиации и/или загазованности, постоянно подвергаясь опасности отравления чем-либо, тогда вам лучше нацепить Environmental Armor I/II с самыми высокими показателями Radiation Resistance и Poison Resistance, а также с наилучшей газовой защитой. Если вы хотите хорошо защититься от энергетического оружия, но не терять в скрытности и в других навыках, тогда остановите свой выбор на легкой броне Tesla Armor.

Таблица №03Г: "Тяжелое оружие"

Оружие	Дальность	Урон	Калибр	Магазин
M79 Grenade Launcher (гранатомет)	32	20-45	40mm	[illegible]
Rocket Launcher (базука)	40	50-100	Rocket	1
Flamer (огнемет)	5	45-90	Fuel	[illegible]

Таблица №03Д: "Пистолеты

Пистолет	Дальность	Урон	Калибр	Магазин
Zip Gun	[illegible]	6-12	9mm	6
9mm HSI Mauser	28	6-14	9mm	7
Browning HP	20	7-14	9mm	12
9mm M9P5 Beretta	22	8-15	9mm	15
44 M29 Revolver	18	14-21	44	6
Colt 45	22	12-18	.45	12
Desert Eagle Mk XIX 44	25	15-23	44	8
Needler Pistol	30	12-24	Needle	10
Laser Pistol	35	10-22	SEC	12
Plasma Pistol	20	15-35	SEC	16
YK Pulse Pistol	20	32-46	SEC	5
PPK12 Gauss Pistol	50	22-32	2mm EC	12

Расовые особенности

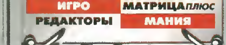
Вся "расовая вольница" в полном объеме вам доступна только в мультиплеере. Но и в синглплеерной компании вам местами подбрасывают рекрутов-нечеловеков (кстати, не советуем их брать: выгода сомнительная, а мороки много). Наконец, вам придется воевать не только против рейдеров и бистлордов, так что небольшой расовый экскурс вполне уместен.

Ghouls. Непонятным образом выжившие вне бункеров люди. Фактически, это не люди, а мертвяки. Обладают очень высокой сопротивляемостью к радиации и слабо подвержены действию ядов. Имеют высокую восприимчивость (в среднем, PE=8). Однако физически очень слабы, так что даже не могут удержать в руках мало-мальски приличного оружия. Эти недостатки в корне перечеркивают достоинство ghouls, делая их слабыми противниками.

Deathclaw. Животные, появившиеся как продукт изощренной генной инженерии. Очень сильны, быстры, проворны и обладают недюжинным здоровьем. Пара-тройка ударов их когтистых лап — и практически любой человек отправляется к праотцам. К счастью, не носят никакой брони и не могут (просто не умеют) использовать никакого оружия. Поэтому не представляют никакой опасности, если вам удается расстреливать их на расстоянии.

SuperMutants. Супермутанты очень сильны и здоровы, но и столь же глупы. Из-за особенностей своего строения не могут использовать человеческую броню (но имеют свою, вполне приличную) и не могут пользоваться обычным стрелковым оружием категории small. Зато, как игрушками, ворочают крупнокалиберными пулеметами и умело с ними обращаются. Именно это и делает супермутантов грозными противниками. Лучше обходить супермутантов стороной, чем ввязываться с ними в борьбу (либо расстреливать из снайперского оружия с дальнего расстояния).

Robots. Роботы — настоящая чума. С ними очень трудно бороться, поскольку их практически не берет обычное стрелковое оружие (очередь в упор из АК — что пчелиный укус). Против роботов эффективно только энергетическое оружие с его вечно дефицитными зарядами. Кроме того, в ходе компании вы начнете сталкиваться с роботами раньше, чем заимеете приличный арсенал энергетического вооружения. ■



AtOM (atom@igromania.ru)

Архитекторы триальных кущ

Редактор уровней Hired Team: Trial

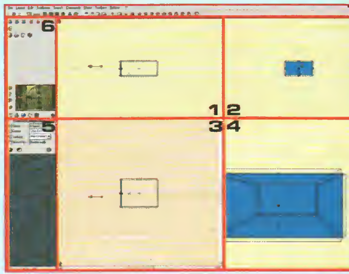
Редактор	Специальная версия QuArK 6 Beta
Где взять	На нашем компакте
Возможности	100% игровых (опционально, можно создавать уровни для игр на движке Q1/Q2)
Сложность освоения	Очень высокая
Документация	Прилагается
Дополнения	www.nmg.ru/httrial/russian/downloads.html, www.planetquake.com/quark/

Выход отечественной игры мирового уровня (как вполне можно назвать Hired Team: Trial) — всегда событие, а выход редактора уровней для такой игры — событие вдвойне. Даже если вы не горите желанием творить уровни именно для HT, то редактор все равно имеет смысл освоить. Ведь QuArK (Quake Army Knife), на основе которого он выполнен, годится для работы с различными популярными играми, в основе которых лежит движок Quake1/2 — Hexen 2, Heretic 2, Half-Life, Sin, Kingpin и, конечно, сами Quake.

Пытка инсталляцией

Самое сложное, что есть в редакторе уровней HTT, это ужасно замороченная система инсталляции приложения (настоящее испытание ваших нервов на прочность). Сначала не помешает разжиться дистрибутивом программы (берите его с нашего компакта или с официального сайта игры), который необходимо распаковать в любую папку. После этого запустите файл Minipython.exe и дождитесь завершения процедуры инсталляции. Теперь установите сам редактор, для чего просто разархивируйте quarksnap-shot_20000925.zip (включен в комплект поставки) в любую подходящую директорию (удобнее будет создать для него подкаталог внутри папки с игрой). Перейдите в каталог, в котором у вас инсталлировано игрушка, найдите каталог \Bin (при установке по умолчанию полный путь к нему выглядит как C:\Program Files\NMG\Hired Team\Bin) и скопируйте туда файл ShineMap.exe. В директорию \Data\Textures поместите файлы PakOptimize.exe, Stx2img.exe, Img2Stx.exe, Jpeg.dll, Zlib.dll и Png.dll. Запустите PakOptimize.exe (процесс оптимизации ресурсов займет некоторое время) и затем Stx2Img.exe с параметрами +extract +quarklinks *.* (извлечение текстур из архивов продолжается пару минут). Предварительно не забудьте освободить на диске около 200 мегабайт.

С основными приготовлениями покончено, осталось только подстроить редактор под нужды игры. Запустите QuArK, закройте его и скопируйте файл DataShineTxt.qrk (лежит в \Data\Textures, формируется в ходе работы утилиты Stx2Img.exe) в каталог \Addons (находится в папке, в которой установлен QuArK). Теперь снова запускайте редактор и выбирайте опцию New Shine Map (находится рядом с надписью Games). Активируйте меню Options/Configuration и переходите в раздел Games/Shine. Здесь необходимо заполнить поля Directory of Shine (путь к запускающему файлу игры Shine.exe) и Path to ShineMap (путь к компилятору ShineMap.exe). В случае инсталляции по умолчанию в первое поле стоит ввести C:\Program Files\NMG\Hired Team\Bin\Shine.exe, а во второе — C:\Program Files\NMG\Hired Team\Bin\ShineMap.exe. Следующим интересующим нас разделом оказывается Maps/Options, где надо поставить галочку напротив надписи Don't write #txt in map files. Сохраните внесенные изменения нажатием на Apply и OK. Теперь переходите в меню Toolboxes/Texture Browser. Выбирайте пункт Folders/Add-ons и в появившемся меню выделяйте строчку DataShineTxt.qrk и жмите OK. Не забудьте сразу же сохранить сделанные нами изменения, для чего закройте программу и утвердительно ответьте на вопрос о сохранении данных. Вот и все — теперь можно смело приступать непосредственно к работе.



Мучения с интерфейсом

Интерфейс редактора достаточно функционален (хотя тот же Radiant, на мой взгляд, куда удобнее), правда, поначалу в нем немудрено и заблудиться — всяческих окошек и меню здесь предостаточно.

Основное окно приложения можно условно разбить на 7 частей.

1 — вид на уровень сбоку (проекция XZ).

2 — вид на уровень спереди (проекция YZ).

3 — вид на уровень сверху (проекция XY).

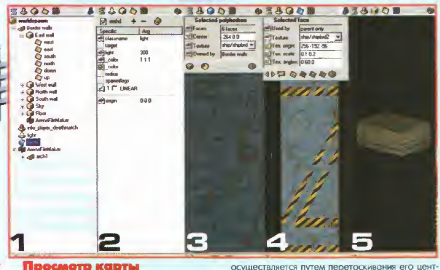
4 — вид на уровень в перспективе (проекция XYZ).

5 — панель для операций с различными объектами.

6 — навигационная панель.

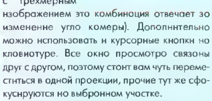
7 — главное меню и панель инструментов.

Теперь давайте более детально рассмотрим каждый из вышеперечисленных элементов.



Просмотр карты в разных проекциях

Основноя работо нод картой происходит именно в этих окошкох, поэтому с ними стоит познокомиться поближе. В отличие от большинство знакомых вом редокторов, здесь присутствуют средство прокрутки корты (ползунки по боком кождой проекции), хотя вы можете перемещаться по уровню и по сторинке, **зажов провую кнопку мышки** и ведя ее в нужную сторону (только учите, что в окне с трехмерным изображением это комбиноция отвечает зо изменение угло комеры). Дополнительно можно использовать и курсорные кнопки но кловиотуре. Все окно просмотро связоны друг с другом, поэтому стоит вам чуть переместиться в одной проекции, прочие тут же сфокусируются но выбронном учостке.



Во всех возможных видох но уровень, кроме трехмерного, присутствует очень полезноя штуко — комеро (выглядит оно кок глаз, от которого отходит линия). Если вы перетощите оную в другую точку, изображение в окне с 3d-видом овтоматически подстроится под новую позицию комеры, онологично можно изменять и угол обзоро (только тянуть нодо уже зо выходящую из "глозо" линию). Выбор нужного объекта осуществляется кликом мышки (или выделением группы "квадротиком", кок в real-time стротегиях), о для **перемещения/изменения** розмеров предусмотрены специольные средство.

Но поверхности кождого брошо можно зометить специальные "носечки" (по центру, в кождом углу и но кождой стороне). Перемещение брошо осуществляется путем перетоскивания его центро но новое место, о розмеры или формо изменяются монипулированием периферическими точкоми. Для быстрого доступа к свойством выбронного объекта используйте контекстное меню, вызывоемое **провой кнопкой мыши**.

Панель операций с объектами

Панель, применяющоя для монипулировония имеющимися но уровне объектоми; может принимать различный вид в зависимости от того, что вы выброли в одном из новигоционных окон (брош, функциональный объект вроде стортовой позиции игроко или что-то иное). Для сомостоятельного управления видом понели но ней предусмотрен ряд кнопок (с изображением списка, кубико и т.п.) и "горячих" кловиш (цифры 1-5). Россмотрим их все по порядку.

Иерархия объектов (1) — фоктически в этой менюшке в текстовом виде отображоется весь вош уровень: в виде иерорхического "дерево", ветвям которого соответствуют розные типы объектов — брошн отдельна, предметы отдельно. Удобнейшее средство кок для добовления но корту новых объектов (источники свето, точки сторто игроков и пр.), так и для копировония/удоления/изменения свойств уже существующих. Все действия выполняются через контекстное меню, октивизируемое ножотием провой кнопки мыши (нопример, для добовления нового источника свето следует выбрать пункт Insert Map Item/Light Entities/Light).

Свойство объекта (2) — используется для изменения свойств выбранных объектов. Так, для уже существующего источнико свето можно укозоть его цвет (color), интенсивность (light) и тип — точечный (постовить галочку нaпротив LINEAR) или диффузный, распростроняющийся по окружности (соответственно, галочку убрать).

Свойство выбранного браша (3) — применяется для изменения пораметров выбронно-

32 zoom

1 2 3

го браша. Основная функция этого меню — текстурировоние (нажимоете но кнопку с кубиком Choose Texture и выбироете нужное изоброжение) и добавление флагов. Под словом "флог" в данном случое подрозумевается атрибут браша, нопример, его "проходимость" для игрока (ток можно создать стены, через которые можно будет проходить, воду, туман). Для создания флагов пользуйтесь кнопкой с изображением разноцветного куба (Flags for).

Свойство выбранной поверхности (4) — используется для управления поверхностями брашо. На практике это окозывается полезно для точного позиционирования текстур (Adjust Texture, Texture Scale и Texture Angles).

Окно 3D-просмотра (5) — окно для просмотро выбронного объекта (объектов) в том же виде, в котором они будут представлены в игре (со всеми текстурами, в отличие от окошко с видом но уровень по осям XYZ). Для изменения позиции камеры задержите **правую кнопку мыши** и ведите ее в нужную сторону, угол обзора регулируется аналогичным образом (только с использованием левой кнопки мыши).

Если вы хотите, чтобы вид панели не зависел от ваших действий (чтобы здесь всегда отображались, скажем, свойства объекта), нажмите но кнопку с изоброжением зомко.

Навигационная панель

На этой понели собраны различные кнопки, используемые для доступа ко многим важным функциям. Для краткости просто перечислим доступные кнопки, порядок перечисления соответствует их положению на экране (слева нопрово).

Библиотеко объектов (1) — служит для быстрого добавления но карту готовых объектов: геометрических фигур (кубов, орок), источников свето, криволинейных поверхностей и пр.

Служебные средства (2) — это панель содержит четыре кнопки: **добавление нового объекта** (при нажатии перед вами появится длиннющий список, из которого и следует выброть нужный объект), **удаление выбранного, вызов меню отмены** (открывоет список сделанных вами изменений, при помощи которого можно вернуться к любому этопу работы над кортой) и **создание группы объектов**.

"Компас" (3) — используется для задания мосштаба изображения (шкала справа), поворотов (стрелки посередине) и изменения высоты угла обзора (шкало слева). Предназначение этих операций проще понять на практике, поэтому предостовим вам возможность разобраться с ними самостоятельно (основная функция "компоса" — быстрое изменение вида на карту; особенно полезно, когда но экране присутствуют не все проекции).

Панель инструментов

В этой панели сгруппированы кнопки, которые можно условно разбить на три группы (перечисление слево нопрово).

Визуальные настройки (1) — функции, влияющие но пораметры отображения уровня. Здесь можно изменить размер координотной сетки, зодать масштаб изображения, включить режим предворительного просмотро уровня (три варианта — в окне, но весь экран и оппоратно ускоренный режим). Особое внимание стоит уделить кнопке с изображением **перечеркнутой окружности**, активизирующей специальное средство для перемещения/поворотов брошей. Кнопка, на которой норисован **замок**, позволяет включать/выключать взаимосвязь между разными проекциями (проще говоря, можно избавиться от уже упомянутого эффекта, когда при перемещении по одному окну вы автоматически перемещоетесь и по другому).

Переключение режимов работы мышки (2) — позволяет укозоть, каким образом будет робототь выделение мышкой: обычный вариант (выделяет выбронный браш), выделение только функциональных объектов (источники свето, точки респавна), быстрое создание кубов и режим обрезания (оперируйте мышкой, как ножом, мгновенно отсекая ненужные грани брошей).

Перемещение объектов (3) — тут расположен целый ряд кнопок, из которых первые четыре используются для быстрого изменения позиции/розмеров выбранного объекта, а все последующие — для поворотов вокруг розных осей.

Главное меню

Здесь собраны комонды, реализующие почти все возможности программы. Большинство из них мы уже розобрали ранее, поэтому просто посмотрим, что интересного есть в каждом из розделов меню.

File — работа с файлами: загрузка, сохранение, далее по списку.

Layout — если вос не устраивает режим отображения карты, установленный по умолчанию, здесь можно в любой момент переключиться но что-то более подходящее. Дополнительно можете включить режим текстурирования во всех (!) окнах. Хотя это и не слишком удобно, зато очень наглядно и будет полезно для людей с плохим пространственным воображением.

Edit — операции с выделеными объектами (копировоние, группировка, вырезание).

Toolboxes — позволяет вызвать браузер текстур (Texture Browser) или стартовое окно, используемое для выбора игры, к которой мы будем рисовать корты (Main Window).

Search — меню поиско. Очень удобны функции проверки уровня но наличие ошибок (Basic Checks) или поиск дырок — несостыковок брошей (Hole Check).

Commands — операции над брошами (вырезание содержимого — Make Hollow, различные виды рассечения).

Shine — отсюда можно вызвать компиляцию. Опция Go! означает окончательный расчет, все прочее — промежуточные варианты. Пункт меню Prepare Textures собирает все используемые вами текстуры в одну директорию — полезно, когда вы используете нестандартные изображения.

Toolbars — позволяет убрать/показать любую существующую панель инструментов. Пригодится тем, кто роботает но маленьких разрешениях и не может уместить все меню на одном экране.

Options — настройки. Все наиболее важные вещи мы уже рассмотрели в самом начале, хотя по желанию можете покопаться и в прочих.

? — вызов справочной системы.

Наше первое испытание

Учиться создовать новую карту но сей раз мы не будем. Почему? Да потому, что, во-первых, для этого достаточно просто запустить редактор (простейшая комната с источником света и местом старта игрока генерируется автоматически), а во-вторых, все средства, необходимые для создания первой карты, мы уже розобрали выше. Закрепить полученные знания на практике вы вполне сможете самостоятельно. А если возникнут какие-либо проблемы, то обратитесь к статье **«Нереальное редоктирование»**, ведь работа с Unreal Editor и работа с редактором Hired Team: Trial очень похожи. Успехов.

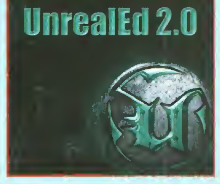
При подготовке статьи были использованы некоторые материалы из официального руководство по изготовлению уровней к Hired Team: Trial. ■

AtOM (atom@igromania.ru)

«Нереальное» редактирование Unreal Editor 2.0

часть первая

Редактор	UnrealED 2.0
Где взять	На компакте с игрой (см. по тексту)
Возможности	100% игровых и даже больше
Сложность освоения	Очень высокая
Документация	www.unreal.epicgames.com
Дополнения	www.unrealed.net



В прошлых номерах журнала мы неоднократно поднимали тему дизайна уровней для Quake 3 и игр, построенных на ее движке. Теперь пришло время познакомиться с альтернативой — редактором карт Unreal/Unreal Tournament. В этой статье мы рассмотрим основные принципы работы с программой, а в последующих номерах «Мании» пробежимся по тонкостям и заодно затронем редактирование в других играх на движке Unreal (особое внимание будет уделено «Руне»).

Установка

Редактор уровней Unreal/UT поставляется вместе с игрой, наверняка он уже проинсталлирован на вашем винчестере. Тут надо сделать одну важную оговорку — первые версии игры содержат редактор UnrealED 1.0, который впоследствии был обновлен второй, отличающейся от предшественника версией. В этой статье мы будем ориентироваться именно на вторую версию, как наиболее продвинутую, почему я и рекомендую предварительно обновить игру патчем 425 или выше (см. его на нашем CD). Выбор "второй части" не случаен — кроме дани прогрессу это еще и забота о ваших нервах. UnrealED 1.0 был написан на Visual Basic и, как следствие, для нормальной работы требовал наличия специальных библиотек, да и глючил просто безбожно (одних только патчей/фиксов для него можно найти, наверное, с десяток).

Запускающий файл редактора называется unrealed.exe и находится в папке \System (внутри каталога игры). Прежде чем запускать программу, позаботьтесь о наличии свободного места (нелишним будет выделить полтаро гигобайта) и проведите дефрагментацию винчестера (работать будет существенно быстрее). Требования к диску суровы, но и результат не заставит себя ждать. Подождав несколько секунд до конца загрузки, вы останетесь один на один с интерфейсом редактора, с которым мы познакомимся чуть поближе.

Интерфейс

Интерфейс редактора больше походит на 3D Studio MAX, чем на Q3Radiant, что, на мой взгляд, довольно удобно (да и полезно — проще потом будет MAX осваивать). Окно программы состоит из трех основных частей: вида на вашу карту в различных проекциях (1-4), панелей инструментов (5, 6) и окно ввода команд (7). Вот их более подробная характеристика.

1 — **вид на карту сверху**. Наиболее часто используемая проекция, так как именно в такой перспективе удобнее всего добавлять новые объекты.

2 — **вид на карту спереди**. Не столь полезен, как предыдущий, но может пригодиться для более точного позиционирования нужных объектов.

3 — **вид на карту сбоку** (слева). Используется преимущественно для изменения высоты имеющихся на уровне объектов.

4 — **окно трехмерного просмотра** карты, используемое для предварительной оценки того, как уровень будет выглядеть в игре.

5 — **главное меню и основная панель инструментов**. Здесь собраны наиболее полезные функции, в том числе и средство манипуляции с плавающими окнами (о них чуть ниже).

6 — **дополнительная панель инструментов**. Имеющиеся здесь кнопки пригодятся вам для основной работы над уровнем — добавления новых объектов, различных манипуляций над уже имеющимися.

7 — **окно ввода команд** (аналог консоли в игре). Кроме этого содержит ряд полезных функций для быстрого изменения размера координатной сетки, доступа к протоколу работы и т.п.

Плавающие окна

Кроме основных частей интерфейса в программе реализован ряд вспомогательных модулей, выполненных в виде так называемых **плавающих окон** (вы можете свободно перемещать окна по экрану, сворачивать их и манипулировать ими, не покидая основного интерфейса редактора). Это очень удобно, так как теперь вам не придется занимать часть экрана всяческой дополнительной информацией, а уж "лишняя" экранная площадь нам всегда пригодится!

Texture Browser — броузер текстур. Активизируется из основной панели инструментов (кнопка с изображением пейзажа).

Browser (Script Editor)), так и с помощью панели инструментов (кнопки с изображением пешки и ножа).

Group Browser — необходим для объединения независимых объектов в группы. Очень удобен для быстрого создания уровней. Так, при работе над картой, состоящей из ряда похожих помещений, вы можете сделать всего одну комнату и потом прасто "расклонировать" ее в необходимом количестве. Активизируется из панели инструментов (кнопка с буквой "G") или из меню (View/Group Browser).

Sound Browser и Music Browser — звуковой и музыкальный броузеры соответственно. Служат для прослушивания и выбора нужного звукового эффекта/аудиотрека. Доступны из панели инструментов (кнопки с изображением динамика и ноты) либо из меню (View/Sound(Music) Browser).

Actor Class Browser и Script Editor — броузер классов и редактор скрипта. Применяются для манипуляций с игровым скриптом и добавления на карту специальных объектов. Вызываются как из меню (View/Actor Class

Mesh Browser — броузер моделей, необходим для просмотра имеющихся моделей и их анимации. Управление просмотром осуществляется точно так же, как и навигация по окну трехмерного просмотра (см. ниже). Вызывается из меню (View/Mesh Browser) либо с помощью панели инструментов (кнопка с изображением треугольника).

Кроме перечисленных есть и другие средства, но останавливаться на них мы пока не будем — всему свое время.

Настройка

Прежде чем приниматься за работу, не помешает как следует настроить редактор, благо возможностей для этого имеется предостаточно (по аналогии с Windows, в программе существуют даже такие понятия, как "рабочий стол"). Первым делом обратим внимание на расположение основных окон, которые могут иметь как фиксированное положение/размер (View/Viewports/Fixed), так и свободное, "плавающее" (View/Viewports/Floating). Выбирайте такой режим, который покажется вам удобным, однако начинать лучше с фиксированного — меньше путаницы, да и к интерфейсу быстрее привыкнете. Если вас не устроят настройки по умолчанию, можете поменять систему расположения окон (View/Viewports/ Configure) или добавить новые виды на уровень (View/Viewports/New Viewport). "Рабочий стол" (то, что находится позади окон навигации) можно украсить любой приглянувшейся картинкой (View/Background Image).

Следующим шагом будет настройка "продвинутых" опций (View/ Advanced Options/Editor). Перед вами появится окошко с кучей менюшек и настроек. Рекомендую обратить внимание на вкладки Advanced, Colors и Grid. В разделе Advanced можно включить/выключить автосохранение вашей карты (Autosave), задать промежуток времени, через которое это автосохранение произойдет (Autosave Time), и выбрать параметры запуска уровня в игре. Например, установить полезную для отладки неуязвимость (Godmode). Меню Colors позволяет полностью изменить цветовую гамму редактора (можно сделать цвета более контрастными, что особенно актуально для подсветки выделенных предметов), а вкладка Grid предназначена для настройки координатной сетки. Если эта сетка вас раздражает, можете ее выключить (GridEnabled установить False), но делать это крайне не рекомендуется — очень сложно без координатных линий браши друг к другу подгонять. А вот поменять размер сеточки будет полезно (Gridsize). Это можно сделать и через меню команд (кнопка с изображением сетки).

Навигация

Большинство действий в редакторе выполняется с помощью мыши. Как можно заметить по скриншотам, навигационные окна не снабжены полосой скроллинга, поэтому для перемещения по карте в двухмерных проекциях нажмите и задержите любую кнопку мыши, перемещая при этом курсор в нужную сторону. В окне трехмерного просмотра ситуация несколько иная — для перемещения камеры необходимо нажать левую кнопку мыши и двигать курсор в произвольном направлении, а для изменения угла обзора используются правая кнопка и курсор. На бумаге это выглядит немного сложно, но на практике такая навигация мгновенно усваивается и вызывает устойчивое привыкание. Для того чтобы изменить масштаб изображения (в окне с 3d-обзором это действие эквивалентно приближению/удалению камеры), задержите обе кнопки мыши одновременно и ведите курсор в интересующем направлении (вперед — приблизить, назад — удалить). Выделение нужного объекта осуществляется одинарным кликом мышки, повторное нажатие отменяет выбор.

Для манипуляций с выбранными объектами используйте комбинации Shift + кнопка мыши + курсор (перетаскивание в нужном направлении, выбор направления обуслав-

Полезные файлы на нашем CD

На нашем компакте вы найдете несколько файлов, которые пригодятся любому дизайнеру уровней в Unreal/Unreal Tournament.

Неофициальная справочная система для UnrealEd — господа разработчики из Epic Megagames не снизошли до снабжения широких дизайнерских масс документацией к редактору. Неудивительно, что фанаты восполнили этот пробел, создав несколько вариантов встроенной справки (вызывается нажатием F1). На нашем диске присутствуют две различные версии такой системы (обе на английском, аналогов на «великом и могучем» найти не удалось).

Дополнительные кнопки для редактора — интерфейс UnrealEd, несмотря на все свои преимущества, все-таки имеет несколько недостатков в виде отсутствия целого ряда полезных функций. Но многочисленные поклонники поработали и над этим, сделав ряд дополнительных наборов кнопок (содержат несколько очень удобных недоступных ранее возможностей). Пользуйтесь на здоровье.

Пример карты, созданной по материалам статьи, — вот что в результате получилось у меня. Этот уровень можно как сразу же загрузить в игру, так и предварительно доработать в редакторе.

лен тем, на какую кнопку мыши вы нажали — правую, левую или на обе сразу) и Ctrl + кнопка мыши + курсор (поворот объекта вокруг своей оси, аналогично предыдущему). Это далеко не все, что нам понадобится для работы: пока что мы затрагиваем только основные функции, все прочее проще будет рассмотреть на практике.

Нереальная реальность



Красоты виртуального собора впечатляют...

Движок Unreal, успешно использованный в ряде неплохих игрушек (DeusEx, Rune, Undying и нескольких еще не завершенных проектах), оказывается полезным и в более "миролюбивых" целях. Руководствуясь этими соображениями, умельцы из компании Perilith Software разработали программу Unrealty, базирующуюся на "нереальном" движке, но предназначенную исключительно для трехмерного моделирования и воспроизведения объектов из реальной жизни (изготовление макетов городов, домов, улиц; проектирование квартир и зданий). Проект, безусловно, интересный, в связи с чем мы и выкладываем на наш диск ряд файлов, имеющих к нему самое непосредственное отношение.

Unrealty Client 1.01 — клиентская часть программы, предназначенная для просмотра уже готовых объектов.

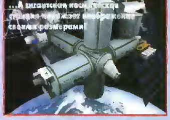
Unrealty Editor 1.01 Demo — демо-версия редактора, который и используется для моделирования/разработки (аналог UnrealED 1.0).

И, наконец, парочка примеров, показывающих, на что годится пресловутая разработка.

VRND Notre Dame Catherdal — трехмерная модель знаменитого собора Нотр-Дам (Париж, Франция).

Virtual International Space Station — еще одна модель, на сей раз космической станции НАТО.

Все вышеперечисленное богатство, как всегда, ждет вас на нашем диске.



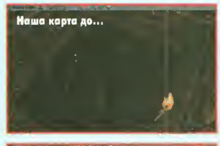
...А гигантская космическая станция поражает воображение своими размерами!

Первые шаги

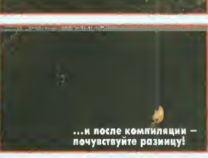
По уже устоявшейся традиции, первое знакомство с программой мы завершим созданием маленького уровня. Для этого откройте новую карту (File/New) и создайте куб (это и будет наша комната). Нажмите на кнопку с **изображением кубика** правой кнопкой мыши и задайте параметры новой геометрической фигуры — длину (Breadth), ширину (Width) и высоту (Height). Заготовка уровня готова, осталось только вырезать внутреннее содержимое кубика (кнопка с изображением двух квадратиков либо команда меню Brush/Substract) и покрыть стены понравившимися текстурами. Активизируйте **браузер текстур** (кнопка с изображением пейзажа), выбирайте нужные изображения в окне трехмерного просмотра и "обклеивайте" поверхность. Учтите, что в браузере отображается только небольшая часть имеющихся текстур, дополнительные можно подгрузить при помощи кнопки Open Package (на ней изображена открытая папка). Изображения, имеющиеся в выбранном вами архиве, разбиты по группам (Arch — арки, Floor — пол, Ceiling — потолок и т.п.). Для доступа ко всем картинкам сразу нажмите на кнопку All.

Фактически комната уже готова, осталось только добавить на нее стартовую позицию игрока и хотя бы один источник света (иначе в игре вы ничего не увидите). Активизируйте **браузер классов** (View/Actor Class Browser) и выберите раздел Actor/Navigation Point/PlayerStart. Теперь переместитесь в окно трехмерного просмотра, выделите пол нашей комнаты-кубика, нажмите правую кнопку мыши и выберите опцию Add PlayerStart Here. Если все было проделано правильно, на полу появится маленькая иконка с изображением джойстика. Осталось только провести осветительные работы, для чего следует выбрать нужную стенку (на этот раз абсолютно любую), нажать правую кнопку мышки и выбрать пункт меню Add Lights Here. На карте появится еще один значок, но сей раз с изображением факела. Вот мы и подошли к необходимости откомпилировать уровень и опробовать его в игре.

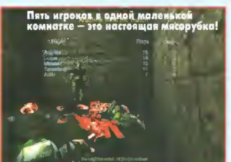
Как и Q3Radiant, UnrealED имеет массу вариантов компиляции. За счет возможности конфигурирования любого параметра расчета здесь их даже больше, но нас пока интересует только одна опция — Build/Build All. Подождав несколько секунд, вы сможете посмотреть результаты компиляции в окне 3D-просмотра (см. скриншоты). Гораздо интереснее будет опробовать уровень в игре, с целью чего мы и воспользуемся функцией Build/Play Level. Любуйтесь плодами своего труда и упражняйтесь с редактором, а мы пока прервемся до следующего номера, в котором будут освящены более сложные вещи. ■



Наша карта до...



...и после компиляции — почувствуйте разницу!



Пять игроков в одной маленькой комнатке — это настоящая мясорубка!

Редакция выражает благодарность всем авторам, чьи имена нам неизвестны, но чьи стихи нашли свое место на страничках «Мании».

Лирический апофеоз

Жизнь так похожа на ScreenSaver:
Нажал на кнопку — в пыль мечты,
Рыдает старенький MPlayer,
И Hard жужжит за две версты.
Испуганно модем мигает,
Мыша забилась в уголок,
MPlayer старенький рыдает,
Запала клавиша CapsLock.
Все плохо: сетка вылетает,
Виндо не глючит — не к добру...
Мечты мечтами, но светает,
И жизнь похожа на игру!

☹😐☺

Вот ДОС, который построил Гейтс.

А вот и Винды, что садятся на ДОС, который построил Гейтс.

А вот и ВинВорд, что запущен с Виндов, что садятся на ДОС, который построил Гейтс.

А вот и ВордБэйсик, что работает в Ворд, что запущен с Виндов, что садятся на ДОС, который построил Гейтс.

А вот и программа к ВордБэйсик, что работает в Ворд, что запущен с Виндов, что садятся на ДОС, который построил Гейтс.

А вот и ошибка в программе к ВордБэйсик, что работает в Ворд...

В общем, все повисло.

☹😐☺

Однажды в студеную зимнюю пору
Я вышел из Windows:
Был Нортон и ДОС.
Гляжу — запускается медленно снова:
Наверно, я с Enter руки не унес.
Под Windows PM я обои расклею,
Быть может, картинку, а может — узор;
Подвигаю окна, все PIFы настрою,
Тут ALT/F4 — и весь разговор.

☹😐☺

О, сколько нам открытий чудных
Приносит Микрософта дух!
И Интел, сын ошибок трудных,
И Борланд, парадоксов друг!

Заметки работников службы техподдержки

Мы продали «Пентиум» новой клиентке. Через пару дней машину вернули в магазин. Клиентка жаловалась, что Windows у нее постоянно падает, выдает ошибки памяти, дисков... Мы прогнали тесты, все было исправно, так что машину вернули хозяйке.

Но она позвонила опять с теми же проблемами. Опять мы погоняли тестовые пакеты, и снова все было в норме. Машину вернули. После четвертого ее звонка мы решили, что проблема где-то в офисе, однако подробные расспросы о наличии рядом микроволновок и прочего сильно мешающего оборудования не привели ни к чему. Мы выслали техника. Через 5 минут проблема была устранена — он лишь снял с корпуса пару дюжин магнитиков для холодильника, которыми покупательница украшала системный блок.

☹😐☺

Я установил в фирме новый компьютер, настроил и подключил его, показал, как с ним работать, и договорился навестить их через неделю. Когда я пришел, то обнаружил, что монитор с корпуса десктопа снят и убран, а на его месте расположилась пишущая машинка. Секретарша решила, что компьютер — идеальная подставка под нее: так куда лучше, чем просто на столе...

☹😐☺

— У меня не работает компьютер.

— Так, и что с ним?

— Когда я его включаю, ничего не происходит.

— Хм. Вы ничего с ним особенного в последнее время не делали?

— Ну, я его всего-навсего почистил. Но вентиляторе было пыль, так что я ее стер.

— Ну, это ничему повредить не могло.

— А потом я открыл крышку и все внутри тоже вытер. А потом разобрал машину на детали и все вымыл с чистящей жидкостью...

☹😐☺

Как-то моего учителя (подрабатывающего консультантом в поддержке) вызвали помочь с наладкой сети. Клиент жаловался на постоянные тайм-ауты и дикие задержки, несмотря на относительно малый размер сети (20-30 машин) и отличное оборудование. Когда консультант приехал на место, он был сильно удивлен, обнаружив на каждом сетевом кабеле (витая пара 5 категории) узелки. По несколько штук на каждом конце, причем затянутые очень сильно. На некоторых кабелях их были десятки. Начальник объяснил моему учителю, что парень, проводящий им сеть (и исчезнувший после этого), помечал таким образом кабели. Кабель первой машины имел по одному узлу на каждом конце, кабель второй — по два, ну и так далее. Два, четыре узла — это еще куда ни шло, но кабель 20-й машины с четырьмя десятками узлов уже еле дышал... Неужели тот парень никогда не слышал про маркеры? Или про наклейки?

☹😐☺

Позвонила женщина, у которой в системе происходили аппаратные сбои. Она сказала, что уже звонила месяц назад с аналогичным случаем. Я поднял журналы и нашел тот звонок. Оба звонка касались крупного отказа оборудования, но ничего общего больше между ними не было, ошибки различались. Я попытался ее вызвонить, но никто не отвечал. Три часа спустя она перезвонила сама: ошибки изменились, а некоторые из машин отказали совсем. Я пообещал немедленно выслать техников.

— Кстати, а почему вы решили, что месяц назад было то же самое?

— Так в обоих случаях у нас отказывали кондиционеры, и температура в машинном зале поднималась за 60 градусов по Фаренгейту.

Первый и последний раз я позволил себе взвыть при клиенте. И она ведь так и не согласилась отключить систему.

☹😐☺

— Алло. Здравствуйте. У меня система рухнула!

— Рухнула?

— Ну да, рухнула.

— А, в смысле — отказала?

— Ну да, я ничего не могу сделать. Мышка не бегает, и на экране пусто. Почините ее поскорее.

— Так, мне нужно знать, откуда пошла проблема. Что вы делали с машиной в последний раз перед отказом?

— Ну, я встал на нее, чтобы повесить картину на стену, и она рухнула.

— Ясно. Значит, система у вас рухнула...

☹😐☺

Когда я работал в поддержке «Юниксов» в одной крупной компании, с ребятами со склада было не соскучиться. Как-то раз у меня сработал пейджер.

— Программа лежит.

Я позвонил начальнику склада.

— Не работает зал шесть, приходите, почините.

— Отлично, давайте взглянем.

Проблему я увидел, еще не войдя внутрь. Зала больше не было. Не в том смысле, что он пропал — он был разбит. Вдребезги. Осколки принтеров покрывали пол, стол размазало метров на пять, а терминал висел на одном из лезвий автопогрузчика. Я поглядел ошарашенно на начальника, но его лицо было абсолютно непроницаемым. Он на самом деле хотел, чтобы я починил ему разнесенный погрузчиком машинный зал.

Нам в сервисный центр позвонил парень по поводу неисправности монитора ноутбука. Все было нормально, но на левой половине экрана — след покрышки. Он передвинул все окна вправо, и все в целом как бы грузилось и работало. Судя по всему, ноутбук лежал на капоте автомашины, упал, и парень его переехал. Все работало, однако след шины уж слишком ему мешал.

Вредные задачи

Программист Эрик Битов установил на свой компьютер надежную операционную систему Windows 95. Запустив ее, он прождал 23 минуты, пока она загрузится, а затем еще в два раза дольше, пока запустится MS Word. На открытие файла ОС затратило 7 минут, после чего повисла. Сколько всего времени проработал программист Эрик Битов с надежной системой Windows 95?

Заслуженный хакер РФ Степан Ломов пишет по одному коварному вирусу в час и запускает их в сеть сисопа Крутых. Через какое время сеть встанет, если известно, что ее критический предел — 13 вирусов и что хакер Степан Ломов делает перерыв на 15 минут каждые три часа, чтобы выпить баночку пива? Сколько к тому времени хакер Степан Ломов выпьет баночек пива?

Сисоп Крутых и программист Эрик Битов поспорили, кто быстрее распечатает кулинарную книгу секретарши Ирочки. Принтер сисопа Крутых выдает по 10 страниц в минуту и имеет лоток на 50 страниц, а принтер программиста Эрика печатает по 12 страниц в минуту, но лоток у него всего на 24 страницы. Кто из них победит, если известно, что секретарша Ирочка принесла им достаточно бумаги и что на заправку лотка требуется 2 минуты?

Секретарша Ирочка решила поздравить свою бабушку, заслуженную секретаршу СССР, с 73-летием и послала ей красочное электронное письмо. Обычной почтой письмо доходит до бабушки за 24 часа, а по e-mail идет в полтора раза дольше. Через какое время электронное письмо доберется до бабушки и обнаружит, что у нее вообще нет компьютера?

Хакер Степан Ломов послал сисопу Крутых электронное письмо, где написал, что не



долюбливает сисопов. Одновременно сисоп Крутых также отправил Степану письмо по e-mail, где также грязно выругался. Через какое время их послания столкнутся, если расстояние между их компьютерами — 20 км и средняя скорость письма e-mail равна средней скорости пешехода, то есть 5 километров в час?

Сисоп Крутых написал предвыборную программу на языке Бейсик и начал ее отлаживать. Исправляя одну ошибку, он вносит три новых. Через какое время программу нельзя будет даже откомпилировать?

Секретарша Ирочка очень боится излучения от монитора. Защитный экран понижает его в два раза. Сколько защитных экранов придется установить, если для себя Ирочка решила снизить излучение в 32 раза?

На дискетке было 2 плохих блока. После того как Машенька бросила дискетку в суп и дала ее облизать хомяку Кальке, плохих блоков стало в пять раз больше. Сколько будет искать эту дискетку с важными файлами папа, пока не догадается, что хомяк Калька не ограничился облизыванием дискеты?

Кассир Фигова успешно прошла компьютерные курсы и начала выдавать зарплату по двоичной системе: «Этому дала, а этому — не дала». Сколько человек получит зарплату, если всего их 666?

Сисоп Крутых взялся объединить 13 компьютеров в локальную сеть. На соединение пары компьютеров у него уходит 2 шурупа и 4 гвоздя. Сколько всего шурупов и гвоздей понадобится сисопу Крутых и какие протоколы поддерживает его сеть?

Федор Петрович Бузурнюк приобрел для своего нового компьютера операционную систему на 118 дискетах, офисный пакет на 79 дискетах и коммуникационные программы, занимающие 53 дискеты. Придя домой, он принялся их инсталлировать, затрачивая на каждую дискету по одной минуте. Сколько времени он затратил, если учесть, что из-за сбоев в установке ему пришлось переинсталлировать систему 11 раз?

У Васи 21 приятель пишет программы на Бейсике, 15 — на Паскале, 4 — на Си, а один вообще не по-русски. Сколько всего друзей у Васи?

На общем собрании сисопов по безопасности сетей 35 из них кричали, что компьютеры надо разъединить, 28 — что надо оставить все как есть, но доступ никому не давать, а 15 предложили набить морду хакеру Степану Ломову. Сколько сисопов пришло на собрание и что они, в конце концов, решили?

Секретарша Ирочка владеет «слепым» методом печати и решила набрать в WinWord кулинарную книгу, взятую у подруги. Она печатает ее со скоростью 240 знаков в минуту и, не отрываясь, глядит на дверь, а не на монитор, опасаясь, что ее засечет начальник. Сколько знаков придется перепечатать секретарше Ирочке и сколько минут оно пролежит в глубоком обмороке, если через 2 часа 20 минут работы она заметит, что забыла переключиться на русский язык?

В обычный CD-ROM Panasonic можно засунуть 4 компакт-диска. А в CD-ROM Sony, если использовать отвертку и молоток, можно запихнуть на 2 компакта больше. Какие инструменты нужно использовать, чтобы запихнуть CD-ROM Panasonic в CD-ROM Sony?

Сисоп Крутых пришел на работу в 9 утра и затем, опасаясь, что кто-то заберется в компьютерную сеть, менял свой пароль каждые 10 минут. Сколько раз успеет сменить пароль сисоп Крутых, если известно, что хакер Степан Ломов повесит сеть в 12 часов 20 минут?

Конкурс происходит в рамках серии "Основы профессионализма в Magic: The Gathering" при поддержке компании "Саргона"



ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ

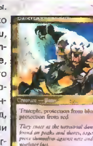
Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме названных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной. Подразумевается, что находящиеся на столе существа уже миновали болезнь вызова (если не сказано иное). Везде, где количество земель на столе не указано, можно исходить из того, что у каждого из игроков они имеются любые (базовые) и в любых количествах.

Формулировки всех карт, названных в задачках, вы можете посмотреть на компакте в разделе "Статьи".

I. Проблемы саблезубых чудищ

Мы почти убили противника, оставив его в трех очках жизни, и тут он начал выставлять очень неприятных защитников, а хотелось бы выиграть на этом ходу. Возможно ли? На столе такая ситуация: у нас на столе Skizzik, Kavu Titan (вошедший с кикером) и Raging Kavu в окружении двух лесов, четырех гор и одного болота. У противника — Sabertooth Nishoba, Voice of All с защитой от красного и только что пришедшая вторая Sabertooth Nishoba, по причине пришествия которой все земли у него повернуты. В руке у нас только Flametongue Kavu, Terminate и Thornscape Battlemage, а верхняя карта библиотеки — базовая земля. Заканчивается его ход, посчитайте, есть ли у нас шансы выиграть.



II. Хитрый следопыт

Benalish Lancer (вошедший с кикером) и свежий Shivan Wurm под действием лежащего на столе Fires of Yavimaya устремились в атаку. У нас — только Firebrand Ranger. Оппонент, имея 9 очков жизни против наших двух, не оставил никого в защите. Что бы нам предпринять, если в руке у нас болото, Agonizing Demise и Raging Kavu, на столе — три горы и три леса, а у противника все земли повернуты?



III. Операция "Шиворот-навыворот"

На столе складывается ситуация не в нашу пользу. У противника 6 жизней, у нас — 4, у него три Kavu Titan 5/5, а у нас — одна только Cavern Harpy и Dark Suspicions на столе, и очень бы хорошо сейчас тапдекнуть Wash Out, но мы берем карту по имени Ravenous Rats. Теперь на руке у нас эти самые крыски в дополнение к Foil и Spite/Malice с островом. Сможем ли мы выиграть эту игру, если у противника четыре леса и две горы, а в руке, как мы точно знаем, три Flametongue Kavu и два Kavu Chameleon против наших трех болот и двух островов на столе?



IV. Эх, какие змеи — чудо как хороши!

В атаку на нас идут два Vodalian Serpent (каждый из них — 6/6) и Flametongue Kavu. У нас на столе: Nightscape Battlemage, Dream Thrush,

Sky Weaver, Jade Leech, Tidal Visionary и пять земель — два острова, горо, равнина и лес, все развернуты. У нас в руке Fleetfoot Panther и болото, а у противника карт нет, но на столе у него 6 островов и 5 гор. У нас пока семь очков жизни, а у противника — 16. В этой задаче считаем, что все последующие взятия карт будут бозовыми землями. Вам требуется из всех возможных вариантов действий выбрать оптимальный.



V. Жестокая тирания

Мы играем странным набором карт... иначе откуда бы у нас на столе могли взяться одно Phyrexion Tyronny, Planar Portal и одна повернутая Cavern Harpy в окружении двух болот, одной горы, острова и трех Forsaken City? В руке у нас только два болото и Allied Strategies. Идет конец хода оппонента, который только что поставил на стол Shivan Wurm, предварительно прооткозав нас своим Thornscape Familiar, который и является теперь единственной картой у него в руке. Две горы его и два леса теперь повернуты. Жизней, тем не менее, у нас осталось восемь, а у противника их десять. Сможем ли мы выиграть, и если да, то как это лучше сделать, если в колоде у нас остались 3 Carven Harpy, 3 Ravenous Rats, 2 Agonizing Demise, 2 Indentured Djinn, 2 Withdraw, 1 Allied Strategies, 1 Urza's Guilt и 1 Obliterate?



Дополнительная задача
Возвращение невозвращенца

Ситуация такова: У оппонента на столе шесть лесов, два Blastoderm, два Chimeric Idol и один Llanowar Elves. Начинается ваша главная фаза. У вас в руке, кроме Yawgmoth's Will, ничего нет, но на столе — два болота и семь островов, а на кладбище лежат Cop-size и Dark Ritual.



Вопрос: сколько раз можно сыграть на одном ходу карту Capsize? Считайте, что действия оппонента вам не мешают. Приступайте.

Как победить в конкурсе

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задачек. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты.

2. Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то можете заменить ее решением дополнительной задачи. Например, прислать ответы на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И второй вариант: если пять основных задач решены с небольшими огрехами, то правильно сделанная дополнительная задача может эти огрехи компенсировать. Однако сама по себе дополнительная задача не является необходимой, и это ваша воля — решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом.

4. Куда и до какого времени присылать ответы, смотрите в блоке "Участие в конкурсах".

5. Призовой фонд в этот раз выглядит следующим образом:

Первое место — 4 бустера Planeshift + альбом для карт Ultra Pro в стиле 4-th Edition

Второе место — 3 бустера Planeshift + коробка для карт в стиле Urza's Legacy

Третье место — 3 бустера Planeshift + коробка для карт в стиле Urza's Saga

Четвертое место — 2 бустера Planeshift + коробка для карт в стиле Urza's Saga

Пятое место — 2 бустер Planeshift

Думайте, отвечайте и выигрывайте!

Организаторы

Задачи составил СЕРГЕЙ ШАДОВ (*shad23@chat.ru*).

Призы на конкурс предоставлены компанией "Саргона".

Организация конкурса: DeD (*dekaadr@softhome.net*).

Если вы приобщились к игре Magic: The Gathering и желаете узнать больше и научиться большему, необходимо посещать игровые клубы "Магии". Во-первых, только там вы научитесь играть на серьезном уровне и сможете собрать действительно сильную колоду, наменяв или купив недостающие вам карточки. Во-вторых, без практики клубной игры "Магия" процентов на пятьдесят-семьдесят утрачивает свою привлекательность и в скором времени наскучивает, как и всякое развлечение. Хотите уметь и любить играть — играйте профессионально. (с) "Мания" ■



ТЕСТ №9

Тяжелый рок в компьютерных играх

Здравствуйте, дорогие мои гейм-гуру. В этот раз я приготовил вам очень интересный тест. Интересен он не тем, что игры будут подразделяться по жанрам, а тем, что игры здесь будут постольку-поскольку. Потому что основой для теста послужило... музыка. Причем не какая-нибудь там Бритни Спирс или Тоня Буланова, а самая настоящая музыка — ТЯЖЕЛЫЙ РОК, от которого со страстью удава, ползущего по стекловате, тащатся примерно две трети редакции.

Собственно, в Тест попали игры, подходящие по одному-единственному параметру: наличие в них произведений известной рок-группы. Мы постарались быть объективными и не протолкивали любимые команды в Тест. Я человек скромный, поэтому свой любимый коллектив просто поставил в секции призов. Вопросы будут примерно одинаковыми, так как написать совсем уж разные вопросы мешает узкая направленность темы.

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы правильно ответить на вопрос возрастают на порядок, так как вам остается лишь выбрать, какой из предложенных вариантов — правильный.

Пользоваться можно любой *проверенной* информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Самая известная игра, попавшая в "Тест №9", — безусловно, **первый Quake**. И уж наверняка вы помните, кто написал полуторачасовой саундтрек в тяжелом индустриальном стиле...

А. Nine Inch Nails
Б. White Zombie
В. Rage Against The Machine
С. Rammstein

Вопрос второй

В ходе размышлений над Тестом выяснилось, что известные команды писали музыку либо для автосимуляторов, либо для мрачных 3D Action. Что касается экшенов, то их еще будет полно. А вот как называется кипящий кровью экшеновый автосимулятор, в качестве музыки к которому были использованы произведения Iron Maiden?

А. Quarantine
Б. Carmageddon
В. Carmageddon II: Carpocalypse Now
Г. Carmageddon TDR 2000

Вопрос третий

Про данный проект мы писали, причем неоднократно. Игра, инспирированная музыкой Оззи Осборна, так и называется. Ozzy's Black Skies. Команда, которая ее делает, — новичок на рынке компьютерных игр, но проект заявлен аж на три платформы: PSX2, XBox и PC. До и название у этой команды то еще...

А. iDOOM
Б. iMETAL
В. iROCK
Г. iRULE

Вопрос четвертый

Мало того, что данная игра успела выйти на Западе, мало того, что изначально она было сделана русской командой NSK-Labs, так еще и музыку к ней написала известнейшая российская рок-группа "Ария". Игра уже вот-вот появится. Ну и закономерный вопрос: что это за проект такой?..

А. Дальнобойщики 2
Б. Подарочек
В. Демиурги
Г. Крутой Сэм

Вопрос пятый

"Мессия" под руководством Shiny и Interplay спустился на грешную землю примерно год назад. Музыка к приключениям ангелочка Боба было написана в настолько оригинальном и в то же время узнаваемом ключе, что даже Геймер сразу воскликнул: "Народ, это же..

А. ...Metallica!!!"
Б. ...Deep Purple!!!"
В. ...Marylin Manson!!!"
Г. ...Fear Factory!!!"

Вопрос шестой

Самое обидное в KISS: Psycho Circus — Nightmare Child то, что по ней и вопроса-то нормального не задашь. Что игра, что группа — обе KISS. Хотя найти, чем вас помучить, можно. Если постараться. Я постарался. И вопрос такой: скажите, с каким альбомом группы KISS связана данная компьютерная игра?

А. MTV Unplugged
Б. Psycho Circus
В. Nightmare Child
Г. KISS: Re-United

Вопрос седьмой

Было такая замороченная и навороченная трехмерная RTS'ина, которую вы, наверное, отлично знаете и хорошо помните: HomeWorld. Лучше скажите, писала группа Yes музыку к HomeWorld или не писала?

А. Не писала
Б. Писала
В. Писала, но только к адд-ону HW: Cataclysm
Г. Просто поделилась синглом под названием HomeWorld

Условия выполнения Теста

См. раздел "Участие в конкурсах".

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru).
Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Пять полновесных коробок игры Queen The EYE с русской документацией достанутся первым пяти счастливчикам, правильно ответившим на наши вопросы. Игры предоставлены компанией "СофтКлаб".

Что такое Queen The EYE? В первую очередь — музыка группы Queen. Во вторую — приключенческий 3D Action, располагающийся на ПЯТИ компакт-дисках с пятью ОГРОМНЫМИ игровыми зонами. Помимо того, на пяти компактах представлено немалое количество песен, которые можно послушать и на обычном CD-плеере.



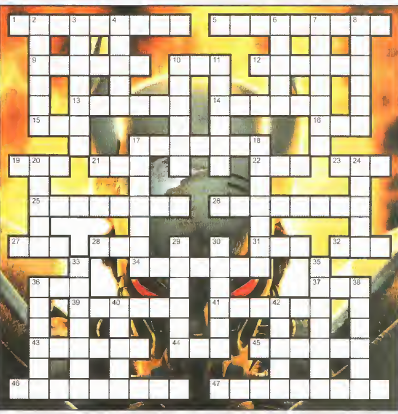
КРОССВОРД



Прежде чем вы займетесь разгадыванием Кроссворда, предлагаю вашему вниманию аж две хорошие новости. Во-первых, Кроссворд — легкий. Немного легче, чем несколько последних. И во-вторых, призами для первых пяти успешных ответчиков на Кроссворд выступят ПЯТЬ коробочных версий признанного хита современности — No One Lives Forever! Играйте и, как говорится, выигрывайте!

По горизонтали: **1.** Известный издатель, предложивший фирме "Акелла" создать Age of Sail 2 (в русском варианте — "Век Парусников 2") на движке "Корсаров". **5.** Вышедшая в 2000-м году очередная вариация стратегии Warlords (второе слово названия). **9.** Один из древних виртуальных тиров от American Laser Games, сиквелом которой называли Drug Wars (одно из слов названия). **10.** Еще одно древнее понятие: E.O.B. Первое слово названия. **12.** Известная игровая вселенная (первое слово названия). В ней были выпущены три компьютерных ролевки, последняя называлась Shadows over Riva. **13.** Разработчик, создавший несколько частей Close Combat и вскоре после этого благополучно ушедший под крыло SSI доделывать остальные (первое слово названия). **14.** Люди, работающие в этой конторе, создали не только Railroad Tycoon 2, но и даже святая святых — Heroes of Might & Magic! **15.** I am the ***! — говорил Судья Дредд голосом Сталлоне. А мы, — сказали разработчики KISS: Psycho Circus, — Third *** Interactive! **16.** Разработчики игры — ответа на вопрос №5. **17.** У этой космической стратегии было всего две части. Первая вышла только для Макинтошей. Вторая, от издания которой отказалось Blizzard в пользу THQ, была выпущена на PC (одно из слов названия). **19.** Последний ролевый проект Westwood (сокращенное название серии). **21.** Первая и пока что единственная игра, в которой главная злодейка носит фамилию, идентичную названию одной из компьютерных систем. **22.** Джон Ван Канегхем. Might & Magic. Первое слово названия. **23.** Prisoner of ***, например. Или Carnivores: *** Age. **25.** Во-первых, один из последних сетов Magic: The Gathering. А во-вторых, последняя серия Close Combat (здесь это предпоследнее слово названия). **26.** X — Beyond The... **27.** Канака. **28.** Shadow***, Spider***, Super*** и так далее. **31.** Сначала у них был серьезный провал с Дайкатаной, а потом серьезный прорыв с Deus Ex (первое слово названия компании). **32.** Игрушка, впервые вышедшая на компьютерах системы IBM XT и на приставках. Являлась безаговорочным хитом среди геймеров конца 80-х. Первое слово названия — Golden. Второе — ?.. **34.** No Peace Beyond The Line! **36.** Один из первых 3D Action про войну во Вьетнаме, на движке Build. И он же один из самых неудачных. **37.** Известнейшие гонки от SEGA — Daytona ***. **39.** Тоже гонки, причем совершенно сумасшедшие. Подсказка: прошлый номер, "МатрицаПлюс". **41.** Старенькая, но игробельная RPG от BlueByte. Первые три ее буквы — одиссея Твинсена (сокращенный вариант названия серии, причем буквы загаданы в другом порядке). Последние три буквы — см. вопрос #28. **43.** Симулятор средство передвижения из арабской мифологии (второе слово названия игры). **44.** Еще одно громкое имя: он сделал Цивилизацию. **45.** Не только название жанра, но и NHRA Drag ****** **46.** Вопрос на засыпку: моя любимая экономическая стратегия от Криса Сойера (первое из двух слов названия). **47.** Пятый The Need For Speed (последнее слово полного названия).

По вертикали: **2.** Разработчики Outcast. **3.** Дикозападный 3D Action от LucasArts. Кстати, 3dfx-патч к нему полна-

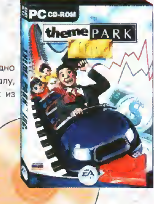


стью меняет всю визуальную составляющую игры. Как-нибудь выложим на компакте. **4.** В России эту игру локализовала фирма Snowball под названием "Ярость: Восстание на Кронусе". **6.** И как мы не устаем загадывать эту игру, где вы исполняете роль вора-автоугонщика? (второе слово названия). **7.** Разработчики Submarine Titans, частично — выходцы с Украины (первое слово названия). **8.** Недавно вышедшая Hostile Waters как еще называется? (последнее слово названия). **10.** ODT расшифровывается как Or Die Trying. А какое слово стоит ПЕРЕД ODT? **11.** Этой игрой Ensemble Studios обессмертила свое имя (последнее слово названия без S на конце). **17.** Его фамилия Jones. Его любимое оружие — кнут. Его издатель — LucasArts. Его имя? **18.** Недавно вышедшее продолжение Battle Isle (одно из слов названия). **20.** В роли повелителя именно этой звездной системы мы будем играть в третий раз, если, конечно, Quicksilver доделают задуманное. **24.** Роботизированный боец из Mortal Kombat 3. **29.** Один из первых релизов фирмы Firaxis назывался... (второе слово названия, без апострофа). **30.** HoMM3: постройка в "болотном" замке, второе слово — Den. А первое? **33.** Новейшая, первая игра, НАСТОЛЬКО вживляющая героя в окружающий мир, особенно в Дэвида Боуи. Не зря ее разработчики называются Quantic Dream (первое слово названия игры). **35.** Космические кролики, которые мост дой (второе слово названия). **36.** Самые популярные американские гонки на специальных болидах. А еще — одноименная серия гонок от Papyrus. **38.** Эта компания выпустила Death Rally, Xenophage, Rise of the Triad, Hocus Pocus, Wolfenstein 3D: Spear of Destiny и многое-многое другое. **40.** Локализованная "Нивалом", это логическая аркада в оригинале называется... **42.** Игру под весьма двусмысленным названием Wargasm делала фирма Digital ***** Design.

Комментарии

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. 2. Условия участия смотреть в соответствующем разделе. 3. Кроссворд пытался сделать (и сделал-таки!) — **Святослав Торик, torick@igromania.ru.** Помешать ему в этом пытался (и попытался-таки!) — **Геймер, gamer.sobaka.igromania.ru.**

СКРИНТУРС #05



Приветствую!

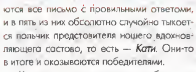
Вот и он — ваш любимый "Скринтурс", который мы, по заявкам читателей, продолжаем усердно делать. Как обычно, для победы вам необходимо найти **на компакт-диске**, прилагаемому к журналу, раздел **"Скринтурс"**. Найти будет несложно, могу заверить. В нем имеются девять картинок из известных игр. Отыскали?

Теперь вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его в соответствии с условиями, прописанными в разделе ***"Участие в конкурсах"***.

Пяти читателям, приславшим правильные ответы, достанется по коробке с самым забавным экономическим симулятором прошедшей зимы — **SimCoaster (Theme Park, inc)!** Победители будут определены в случайном порядке из числа первых двадцати-тридцати, приславших правильные ответы. Можете поверить, таким образом равные шансы на победу будут и у москвича, и у жителя Владивостока, Южного Сахалина, Новосибирска, Уфы и любой другой удаленной от столицы точки.

Дерзайте, и пусть вам улыбнется удача!

Составитель "Скринтурса": Святослав Торик



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №02-03/2001

Тест №7: Squad-Based Combat Simulation

Сначала я должен сделать ответственное заявление: самым любимым жанром у нас в редакции после Counter-Strike является squad-based TBS. Поэтому к ответам мы относились весьма чутко. Отбирали очень строго, но даже отобранных кандидатов оказалось слишком много. Если честно, мне уже надоела система "кто быстрее — тот и прав". У всех должны быть равные возможности. И отныне система Теста будет такова: отбираются все письма с правильными ответами, и в пять из них абсолютно случайно тыкается пальчик представителя нашего вдохновляющего состава, то есть — *Кати*. Они-то в итоге и оказываются победителями.

Что касается ответов, то наибольшее сомнение вызвал ответ на вопрос об авторстве книги "Враг неведом". Кстати, спасибо читателям, подметившим ошибку насчет "Враг неизвестен/неведом". Ни *Николай Даниилович Перумов*, ни *Владимир Валентинович Веселов* не могли написать повесть по мотивам X-Com (капитан Уртханг — фэнтезист, а Адмирал — хоть и стратег, но книжек вроде пока не пишет). Именно *Владимир Николаевич Васильев* новеллизировал эту игру братьев Голлоп, о чем можно узнать на *www.boxa.ru*. Из других вопросов были сомнения у людей относительно системы передвижения в Fallout Tactics. Читайте шестой номер за прошлый год, и да пребудет с вами Тейлор. **Правильные ответы таковы:**

1. Б, 2. В, 3. А, 4. А, 5. В, 6. В, 7. Г.

Теперь о призерах и призах

1. К.В. Данилов (Москва)
2. Т.Ю. Виноградов (Пенза)
3. Zoltan 2000 (zoltan2000@rambler.ru)
4. Руслан Бутов (butow@cittrans.css-mps.ru)
5. Andrew Gusarov (lorber@mail.ru)

Все они честно заработали по короб-



ке с "Jagged Alliance 2.5: Цена Свободы". Одно лишь "но": игра все еще не вышла. Ожидается в самое ближайшее время. Оно будет отослано к вам в ту же секунду, как только компания "Бука" ее выпустит.

Пять турнирных задач

I. ...И все в плащах

Для победы, которая реальна на этом ходу, нужно с помощью Thornscope Apprentice повернуть аколита, так как лишь он представляет опасность как блокер. Все остальные существа являются зелеными и, как следует из текста Phyrexian Reaper, будут уничтожены, как только встанут в блок. Этот эффект срабатывает сразу по объявлении блокирующих существ, т.е. до нанесения повреждений. На Phyrexian Reaper надета Armodillo Cloak, дающая trample, как следствие — все 5 повреждений будут нанесены, что окажется летальным для оппонента.

II. Идеальная Победа

Для победы необходима Sliver Queen, которая одновременно является существом всех цветов, и 2 или 3 Dual земли. Пример: Bayou, Plateau и Island. Или: Badlands, Savannah и Tundra. Комбинации могут быть любыми, но количество земель останется равным трем. Итого: четыре перманента, которые необходимы для победы с помощью Coalition Victory.

Откуда возьмется мана для того, чтобы сказать Sliver Queen, не имеет ни малейшего значения (о картах, которые вы держите в руке, ничего не говорилось; будем считать, что там хватает всякого разного добра, чтобы получить необходимое количество маны).

В данной задаче каждый отвечал во что горазд (знали бы вы, как мы устали перечитывать очередную систему набирания маны для Coalition Victory, до и еще через сто коунтеров на Mindless Automation!), поэтому смотрелось то, понимал ли в итоге человек, как правильно нужно решить, или нет.

III. Битва с гениальностью

Правильный ответ — применить Misdirection в Stroke of Genius и в качестве новой цели выбрать противника. 31 одну карту он взять не сможет, от чего и скончается. Развитие событий: кладем в цепочку Vampiric Tutor, забрасываем Misdirection на верх колоды; цикливаем (cycling) Miscalculation — берем Misdirection; кидаем Misdirection за альтернативную стоимость на Stroke of Genius. Если противник попытается сыграть Counterspell — отлично, у нас том две маны есть на то, чтобы в ответ свой Counterspell кинуть. Вместо скидывания с руки Miscalculation можно использовать Disrupt, однако тогда есть опасность, что противник шестым чувством уразумеет грядущую подставу и не станет доплачивать, после чего нам свой собственный Disrupt, наверно, каунтерить придется. Но это уже скорее из разряда приколов, конечно.

Приятен встретившийся ответ, который обуславливал наличие Academy Rector в этой задаче. Ничего искать тюторам в этом случае не нужно, а можно, съев Ректора с помощью High Market, установить на стол Hidden Retreat, после чего положить на верх библиотеки любое количество карт из руки (достаточно двух), поставив щит от того же Stroke of Genius (в данном случае неважно, что повреждений эта карта не нанесет), и сыгранный Stroke of Genius нас тогда не убивает. Так как к выигрышу этот вариант не приводит, то и признать его правильной последовательностью нельзя.

IV. Скорбящий по жертвам

Три варианта: Howling Wolf (и еще три в колоде), Skyshroud Sentinel (плюс тоже три в колоде) и Skyshroud Cutter (играется за альтернативную стоимость). Достается с помощью Wordly Tutor, берется с помощью Chromatic Sphere, дальше выкладывается на стол и уничтожается под Food Chain, дальше понятно. Под конец города ставим на стол Avatar of Woe за восемь маны.

P.S. После этого противник, задумчиво глядя нам в глаза, играет Terminate в Avatar of Woe, и мы понимаем, почему колода на Food Chain неиграбельна. Но это к слову.

V. Еще один спасительный Ректор

Задача является, по сути своей, тестом на знание правил и их хитростей. Как выяснилось, хитростей и тонкостей никто не знает, поэтому мы принимали также и второе ее решение.

Первое решение. Значит, так: если на существо с защитой от красного цвета положить Pariah, то, как это ни удивительно, в него не только можно будет перенаправить Urza's Rage, но это существо еще и все 10 damage'ов получит — они не могут быть предотвращены (читайте в правилах, что такое protection, и на карте Urza's Rage, что дает кикер). Таким образом, Pariah кладется на Soltari Priest, в него бьет Urza's Rage, Soltari Priest расплющивается и стекает на кладбище, а мы спокойно будем атаковать одним из глайдеров, другим останавливая вылазки Volcanic Dragon.

Второе решение. Жертвуем Academy Rector под High Market (у нас теперь три жизни), достаем Harsh Judgement. Цвет — красный. Urza's Rage улетает в противника, тот остается в пяти хитах. Один Thermal Glider летит в атаку. 3 хита. Но следующий ход Volcanic Dragon обламывается о второго нашего Thermal Glider, а Soltari Priest проходит, оставляя нас в одной жизни. На следующий после этого ход в атаку летят оба наших Thermal Glider, чем все и заканчивается.

Дополнительная задача: Черные дыры в "Магии"

Soul Sculptor делает нашего Silt Crawler энчантментом, но Opalescence тут же превращает его в создание. И... Silt Crawler продолжает атаковать. Продолжает, так как в этот момент игра не проверяет так называемые "state based effects". Смена типа или перманента будет проверена только в момент смены фазы объявления блокеров. К тому времени Silt Crawler будет вполне себе энчантментом, превращенным с помощью Opalescence в существо, которое несет свои 3 повреждения.

Победители:

1. Александр Петров [lawyer@unona.emts.ru]
2. Дмитрий А. Корженевский [btolik@cityline.ru]
3. Валерия Балабанова [Екатеринбург]
4. Кирилл Путников [poutnikov@mtu-net.ru]
5. П.В. Ефимов [Москва]

Кроссворд №02-03/2001

Призовой фонд

Коробочная версия American McGee's Alice каждому победителю.

Победители

1. Алексей Гоморцев [Москва]
2. Святослав Пряник [Санкт-Петербург]
3. Денис Калинин [Королев]
4. Иван Порожнев [с. Горькое]
5. Алексей Смыслов [Москва]

Правильные ответы

По горизонтали: **1.** Abilities, **4.** Animality, **8.** Azrael, **10.** Sam, **12.** Origin, **13.** Little, **14.** Covern, **15.** Sci, **16.** Den, **17.** Calisto, **19.** Oda, **20.** Doc, **22.** Magog, **24.** Redwood, **27.** Orion, **30.** Dodge, **31.** Physics, **33.** Speed, **34.** Ssi, **35.** Hut, **37.** Totally, **41.** Sea, **42.** Aug, **44.** Mutant, **46.** Spider, **48.** Reaper, **49.** Neo, **50.** Capone, **51.** Earthworm, **52.** Lightning.

По вертикали: **2.** Beavis, **3.** Theft, **5.** Morte, **6.** Legends, **7.** Tinman, **9.** Relic, **10.** Steel, **11.** Macas, **17.** Car, **18.** Odd, **19.** Ogres, **21.** Coast, **22.** Mad, **23.** God, **25.** Day, **26.** Oni, **28.** Ice, **29.** Nod, **31.** Pit, **32.** Shy, **36.** Rampart, **38.** Titan, **39.** Lasso, **40.** Harpoon, **41.** Sierra, **43.** Galeon, **45.** Taehw, **47.** Death.

P.S. Напоминаем: ответы на конкурсы высылайте отдельными письмами, иначе возможна путаница и ваш ответ может оказаться неучтенным.

Над подведением итогов работали: *Святослав Торик, Сергей Шадов, Геймер. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: Денис Давыдов и Святослав Торик. Осуществление выдачи призов: Святослав Торик (torick@igromania.ru). Призы на конкурсы предоставлены компаниями "Бука", "Саргона" и "Игроманией".* ■

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мания" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Кроссворд:** 1. Gamer. 2. Sobaka. 3. Igromania. 4. Ru и так далее. **Скринтурс:** 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit. **Пять Турнирных Задач** требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО пишите название и номер конкурса, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах и шлете ответы бумажной почтой, присылайте ответы РАЗНЫМИ ПИСЬМАМИ (иначе сортировать становится очень сложно, и теоретически возможен вариант, что ответ на один конкурс будет учтен, а другой просто затеряется в общей массе).

3. Присылать письма можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.** Электронка собирается в ящике **editor@igromania.ru.**

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №04, то ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №06.

5. Высылка призов начинается с момента определения победителей. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке torick@igromania.ru) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес.

С уважением — редакция (ака Святослав Торик).



Люди, привет! Наконец-то на улицах потеплело, и когда подставляешь лицо свежему ветерку, напоенному запахом зеленой травки, в голове уже не мелькает мысль о менингите. А наоборот, мысли в этой самой голове бродят светлые и приятные. О том, например, как вы нас любите и сколько хороших писем написали. И сколько еще напишете, чтоб избавить нас от тяжкой участи скакать без дела по этой неровно пререндренной травке.

Привет всем! Ох уж мне эти женщины! Все-то им зеленая травка мерещится. Лично у меня подходы к подъезду дома, в котором моя личность назло соседям обитает, залиты талой водой, передвиготься по которой можно исключительно вплавь и с аквалангом. Загадка: не рыба, а плывет; кто такой? Ответ... нет, не Геймер. Правильный ответ — акваланг, потерянный Геймером в неравной борьбе с зимне-весенней водной стихией. Если кто найдет — притащите в редакцию, буду благодарен. Катя нежно вас поцелует от моего имени (я бы и сам, но могут неправильно понять, да и щетина у меня колется). Договорились?.. Если да, то — приступаем к письмам.

Письмо №1

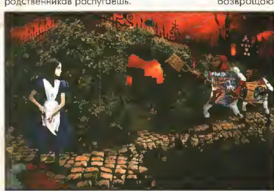
Получил я февральско-мартовский журнал и посмотрел постер. Накануне на вашем сайте читал, что постер, мол, сделали, прислушались к народу. Каково же было мое удивление, когда я увидел эту страничку. Конечно, это гораздо лучше, чем ничего, но все-таки постер должен быть похож на постер! (...) С критикой покончено — надо вас похвалить за то, что вы все-таки сделали рубрику с рассказами о создании игр. Мне очень понравилось.

Еще хочу задать вопрос. Если человек, не подумав, подписался на «Манию» без диска, можно ли как-нибудь переоформить (доплатить), чтобы журнал приходил с диском?

Puch /с форума/

Катя

Правильно, правильно! Как что не нравится (бумага, постер), так все к Кате. Постер как постер. Немножко маленький, так большого мы и не обещали. Честно сказать, так пока большой постер технические возможности слепить не позволяют. Как сможем — сделаем. А пока будем радоваться маленькому. И начать сеанс «полноценной радости новому постеру» предлагаю с обучения грамотному отделению этого постера от журнала. А то тут некоторые пишут письма, что, мол, линия отрыва не пропечатана и что с ним делать, они не знают. Объясняю. Берешь такой остренький ножичек, вроде как у Алисы, а еще лучше — бритовку, и нежненько так отделяешь картинку от любимого журнала. Только не бегай с инструментарием по квартире — родственников распугаешь.



Рада, что «Самопал» попал в яблочко. Будем и дальше целиться из той же рогатки в том же направлении. Рада за вас и за нас, а еще больше рада навесить подробный рассказ об этой рубрике на Геймера, а то он тут заскучал.

Геймер

Подробно рассказывать нечего — рубрика уже вышла из младенческого возраста и способна ответить за себя. Но — в последнее время мне частенько приходят письма, что, дескать, чего ж мы тут только про 3D движки пишем. Дескать, а как же RPG и стратегические движки — почему ж про них ни словом ни рылом?! Отвечаю: качественных бесплотных ролевых и стратегических движков практически не существует. Есть конструкторы для создания собственной ролевки, которые датированы черт знает каким годом выпуска и предполагают графику, далекую от современного уровня, как Москва от Антарктиды. Со стратегиями дела обстоят еще более плачевным образом. Однако же, люди, вы не с того конца на палку геймостроения смотрите. Какого жанра, скажем, Ultima IX? Верно — RPG. Какой там движок? Правильно — трехмерный. Значит, возможна ли ее создать на 3D движке? Естественно, возможно. И что вам, собственно, мешает?.. Аналогично: движок Genesis 3D, о котором сейчас пишется больше всего, поддерживает открытые пространства. А какова непременное условие для создания 3D стратегии? Именно — они самые, которые открытые. Вывод ясен, я полагаю?.. И последнее. Освоив Genesis 3D и сварганив на нем пусть даже самый элементарный гамес, вы будете подкованы для игротворчества в том жанре, который вам более симпатичен. А просиживая штаны без дела, вы никогда и ничего не сделаете. Читайте первый выпуск рубрики — там *Дмитрий Литвиненко* об этом всем написал четко и подробно. Возвращаю Кате слово.

Катя

Подхвачено! О диске. Согласна, диски у нас рулезные, инфы на них — копать не перекопать, а потому, безусловно, лучше иметь журнал с диском. Конкретно мы можем помочь получать журнал с диском народу с редакционной подпиской. Для этого позвоните в редакцию или напишите на *podpiska@igromania.ru*, вам все расскажут.

Геймер

Добавлю, что переподписаться с бездискового на дисковый вариант можно без проблем, если у вас редакционная подписка, и вряд ли получится, если какая другая. За подробностями обращайтесь по названным Катей координатам.

Письмо №2

Объясните, пожалуйста, в каком соотношении вы выпускаете журналы с диском и без такового? Проблема в том, что у нас в районе НИКОГДА не продают «Игроманию» с диском (Верх-Исетский р-н г. Екатеринбурга). Как мне быть с конкурсами по MTG?!!!!

Рейгнир [reignir_new@mail.ru] /с форума/

Катя

Рейгнир, ты не одинок со своей проблемой; судя по письмам, тут полстраны мучается. Хотя мне такой расклад непонятен, ведь дисками сейчас комплектуется 2/3 тиража. Будь моя воля, я бы эти диски сбрасывала в виде гуманитарной помощи с вертолетов над всеми городами нашей Родины. Чтоб



всем хвотила. Но, боюсь, на практике придется пойти путем другим. Надо донести до дилеров, распространяющих журнал в вашем районе, простую мысль — нораду нужен журнол именно с диском! Для чего организовать акцию снизу. Итак: делой раз — собироешь всех друзей. Делай два — ночиноете по одиночке обходить точки продожи журнолав, спрашивоя «Манию» с диском. Делай три — получив ответ, что токовой не имеется, зодироете нос, поворачиваетесь спиной и гордо удоляетесь вдаль. При необходимости повторяете действия в следующем месяце.

Естественно, после таких массовых демонстраций продовцы зодергаются и побегут к дилером-оптовиком. А те начнут заказывать в редокции журналы с диском. Сначала чуть-чуть, но пробу, о если дело пойдет — больше и больше. Что вам и нода. А если не хочешь попотеть но блога ближнего — поступи проще: подпишись но журнол с диском и получой все на тарелочке с голубой каемочкой, не атходя от коссы. На учти, что приходить будет чуть позже, чем появляться в продоже.

Геймер

Косоемо конкурсов по Magic: The Gothering. Мне бы твои проблемы, дорогой тов. Рейгнир... Я вот тут четвертого Skizzik в Mochine Heod никок не нойду, это куда кок критичнее... Отпровляешься на *www.dragonstudios.com/suitcase/* и скочивоешь прогромму Magic: Suitcase (10 мег). Инстоллируешь. Там все корты. Либо отпровляешься на *www.mtgnews.com*. Находишь спойлеры (spoiler) сетов, по которым сделоны зодочки. Скачиваешь (весят они копейки — том голый текст) и смотришь. Или изыскивоешь возможность роздобыть журнал с компактом! Вон — Котя тебе целую кучу вориантов ноабрисовывала.

Письмо №3

HI, ИГРОМАНИЯ!

Пишет вам геймер из небольшаго клана [Von]. Немного подумав о содержании письмо, я решил вернуться к избитой теме «Носилие в играх», но подойти к ней немного с другой стороны.

Ток вот что я надумал. В последнее время часто возникоет вапрос: «Почему rulezzz-игра — игра, в которой прольется не менее 100000 л. крови", иначе говоря, VIOLENCE HAS US ALL? Так вот, я заявляю, что запрет в некоторых странах Carmageddon, перекраска крови в мерзко-зеленый цвет (видите ли, нервишки у маленьких детишек не выдерживоют!) — все это чушь собачья! Совершенно глупо предполагать, что наигравшийся в Counter-Strike (Q3, UT и т.п.) геймер возьмет висящей над кроватью шотган н с крнками «DIE CAMPERS, мать вошу!» пойдет мочить соседей.

Подумайте сами, зачем человек играет в компьютерные игры? Чтобы ощутить то, что никогда не увидит в реале! Ведь насилие в играх — это не случой «всемирного отупения» с Бивнсом и Баттхедом. Чем кровавей и эгоистичней игра, тем человек лучше утолит свою нужду в крови и мясе, тем добрее и веселее он будет в жизнн. И чем больше будет ТАКИХ игр, тем добрее и лучше будет окружающий нос мир.

Или представьте себе такую ситуацию: влепили тебе двойку ни зо что ни про что. Кажется, ничего лучше бы не было, чем взять в руки шотган и вышибить злой училке мозги. Элементарно! Несколько минут в каком-нибудь skin editor, и вы из чего попало рвете на куски несчастную модельку под ником «Moria Vasilievna». Вот вом двойная польза: и в комп поиграл, и получил заряд хорошего настроения.

Бесплатный совет: предлагаю воссоздать на компе свое учебное заведение со всемн «злобными училками» н походить по карте с rocket launcher'ом, заглядывая то в кабинет географии, то в биологию... Доброе расположение духа до конца следующего дня гарантировано!

P.S. Всем играть в American McGee's Alice!
[Von]Fr@gLOrd [fraglord@mail.ru]

Катя

Гложет меня червь сомнения носчет «добрее и веселее». Ты пробовал когда-нибудь оттащить от компо зоядлого геймера? Пусть он доже вторые сутки зо ним сидит. Казолось бы, после токой оттяжки он должен онгелом стоть. Ан нет. Компетентно зоявляю, что но спину токих тоорищей надо вешоть табличку с черепом и костями. Потому кок троготь их опосно для жизни. Говоря попросту, не подходи, убьет! Само токоя.

А дальше по тексту ты просто нoглядно демонстрируешь, что я права. Спроси у своих родителей, им могло прийти в голову мысль пойти в школу с гранотометом? Что бы там педсовет во главе с зовучем ни отколол. Спорим но шоколадку, что нет! А ты наигрался с шотганом, насосолся кровушки аки пьявка, вот вредные мысли в головку и лезут.

Мне кажется, что, говоря об игрох, стоит розделять агрессивность и охотничий азарт. Те, кто стремятся проходить уровни, набироть очки, прокачивать героев, — просто озартны, и говорить о них нечего. Для них зрелищность и море крови — атрибут, а не самоцель. Хуже с теми, кто тащится от вида размазанных кишок и расплющенных мозгов. Вот для них снятие нопряжения при помощи шутеров может окозоться чем-то вроде лечения зубной боли ональгином. Пострелял — снял стресс — подобрел. Но агрессивность-то никуда не делось, наоборот, ежевечерние сафори приучоют психику к огрессивному состоянию и заставляют постоянно искоть конал для ее сброса. А теперь оторвите такого типо на недельку от его компьютера! Спасайся, кто может!

Что касается второй чости письма, странные кортины встают перед моим мысленным взором...

Вечер. Усталая учительница Мария Волентиновно приходит домой. Ставит на стул сумку с тетрадями, снимоет сопоги. Потом проходит в комнату и включоет компьютер. Глаза ее хищно загораются, отрожая надпись «Loading». Мория Волентиновно берет в руки шотган и, плотоядно усмехоясь, пускоется в погоню зо фигурками испуганно пищащих школьников...

Хотя в идее о компьютерных моделях есть смысл, есть. Вот, кстати, лежит у меня в столе фотко Главвреда...

Геймер

Во — последнее поддерживаю! Нада будет таже его фотку зоиметь, о то я как раз недавно дротики прикупил. Кидал в портрет Билло Гейтсо — быстро носкучило. Пробовал в голубей но болконе — было весело, но голуби уже кончились, о по ворабьям фиг попадешь, слишком мелкие. А вот Главвред — это проста феноменально! И не носкучит, и не кончится. Супер!

Касаемо жестокости. Начнем с того, что я тоже не вижу прямой пропорциональности между "чем кровавее игра — тем добрее человек". Пример: симулятор жизни, вы в роли маньяка, охотитесь на беременных женщин, отлавливаете, на машине вывозите за город, связываете, насилуете, бьете, потом ножичком вырезаете плод из чрева... мне продолжать или у вас уже тошнотные спазмы? Вы действительно станете добрей и веселей после такой игрушки? Подозреваю, что наоборот.

Но это частности. А в целостности тов. Fr@gLOrd прав. Действительно, компьютерные игры представляют собою разрядку для накопившихся эмоций. Игры высасывают из геймера агрессивные порывы, не оставляя в нем ни малейшего желания идти бить морду ребятам с соседней улицы. Тому есть примеры. Какая музыка наиболее агрессивная, в какой музыке наиболее кровавые тексты песен? Правильно — экстремальный метал (имеется в виду отнюдь не белая-пушистая Metallica). Примерчик насчет выпиливания плода из чрева девственницы лобзиком — неплохой текст для песенки какой-нибудь экстремальной команды. Именно "неплохой", так как он недостаточно кровавый. Хотя... если этот плод потом сварить и съесть по кусочкам под пиво, то, может, и сгодится... особенно если под пиво... Вопрос: почему тогда металлисты — одна из самых мирных молодежных группировок (за свои слова отвечаю)? Ответ содержится в письме тов. Fr@gLOrd. Через агрессивную музыку происходит вымещение агрессии. Но, повторюсь, всему есть предел, и некоторые тексты из прикола могут превратиться в руководство к действию. В металле — такой предел тоже есть, но находится он дальше, чем в компьютерных играх.

Мы вернемся к теме насилия в ответе на следующее письмо. А вы пока подумайте над следующим: не происходит ли так, что, помимо агрессии и всяких "негативных" эмоций, игры засасывают в себя также и положительные ваши эмоции, и вы становитесь как выжатый лимон, измочаленный и сморщенный, отдавший всего себя экрану монитора и оставивший для реальной жизни самые крохи себя? Кажется, подобное еще никому не приходило в голову. Так что — подумайте.

P.S. И, прежде чем продолжить читать "Почту", прочитайте новость "От игр умнеют?" в "Новостном Меридиане", раздел "Интересности". Еще одна точка зрения на полезность/вредность компьютерных игр.

Письмо №4

Здравствуй, Геймер!

Об отрыве в виртуалку. Такое впечатление, что пишут какие-то наивные США-ские парни (знаю, плагиат, но очень понравилось). Хотя психология людей из центральных областей Расеи и ее далекой периферии ОЧЕНЬ отличается. Вы все похожи на жирного кота из мультика про попугая, это который в новых джинсах с бубльгумом и коронной фразой — не были мы на Таити, нас и здесь хорошо кормят. Отрыв от реального (?) — это запросто. Кто там умненький такой — жизнь прекрасна... Для кого? У кого? У нас выживание! Сплошные вопросы — чем детей кормить, у кого денег занять, чтобы предыдущий долг отдать, как выжить. Сейчас март, а зарплату дали за декабрь! Это вы там — отрыв, наркотики, самоубийство и т.д. — с жиру. Здесь же от безысходности. Вот и прет народ в свои реальности, кто водочные, кто наркотические, кто игровые. Лишь бы забыться, хоть на время, но выпасть из этого. Нет, не поймете, жиряги, всего. Не захотите понять. Это как глухому о роке — напрячь извилины, то можно хоть что-то, но зачем?

И маленький ответик на письмо Марины Сухаревой (жаль, «мыло» она не оставила). Вот из таких людей вырастают лицемеры. Пусть не обольщается — она уже монстр. Пусть вспомнит, сколько в БОЛЬШОМ ПРИКЛЮЧЕНИИ (которое Little Big Adventure) врагов завалила (если мне старческая память не изменяет, их там куча). А дама в SIMS'ах не подпаливала? Если бы могли там умирать — был бы сплошной симс ритуальных услуг. А все добрые МАРИО и им подобные — тоже нехороших пачками валили. Пусть вспомнит ТОМАГОЧИ, сколько зверьков, садистка, до могил довела? К чему это ханжество? НЕ КАКАЯ игра должна быть, а ВО ЧТО! А то и не это, и не это, и не это..... Как у Пушкина — «неведома зверушка».

А тема эта похожа на буржуйскую кампанию против компьютерных игр. Вот ярчайший пример лицемерия. Страна, убивающая и насилующая другие страны, — говорит о насилии в компьютерных играх. Эти долбоные (поясню, конечно, — совокупляющиеся извращенным способом) политики бомбят целые страны и говорят — это хорошо, во имя нашего понятия мира. А когда их обкуренные детишки, во имя своего понятия, валят одноклассников — то виноваты компьютерные игры. Так не от игр это. Есть отличные примеры, когда все проблемы решаются с помощью оружия. Югославия, Иран. И это пример на самом высоком уровне. На более низком уровне — все фильмы забиты насилием (конечно, кто что смотрит). Пацан, просмотрев боевик, уверен — сила решает все, а оружие сильнее силы. Компьютер же — разрядка агрессии без ущерба для мирного населения. А если кто с головой не дружит, то даже ковыряя в носу, можно к массовым расстрелам прийти. И про пацанов знаю, потому что занимался рукопашкой 6 лет — перевидал этих мини-рэмбо много.

gorigo [gorigo@mail.ru]

Катя

Пассаж про зажравшихся москвичей просто пропускаю. Пусть останется на совести писавшего, которому нечем детишек кормить, а потому он пошел и купил от безысходности компьютер. И окопался в Инете, чтобы по сходной цене всем на эту безысходность плакаться. Хотя нет, не пропускаю. Потому как



несправедливо и даже обидно. Прикиньте, как жили рабы, пахавшие на строительстве египетских пирамид. И как живут нефтяные шейхи. Так вот, и Москва, и какая-нибудь Тотьма болтаются где-то посередке. И нечего на ровном месте напряженность нагнетать.

Что до вечной темы «компьютер и агрессивность», то я думаю так. Компьютер — развлечение. Агрессивность — защитная реакция. Как они связаны? Да в большинстве случаев никак. Так что поддерживаю лозунг Goriga «Дружите с головой!», и тогда из припасенного в сумочке шотгана вы будете стрелять только в темных переулках, где нет лишних свидетелей, и только по тем типам, которые вам уж очень не понравились.

Геймер

Подписываюсь под каждой строчкой сказанного в "маленьком ответике на письма Марины Сухаревой" и, как обещал, возвращаюсь к теме насилия. Тов. Goriga совершенно правильно рассуждает о том, что любые кампании против насилия должны начинаться с киношных боевиков, а не с компьютерных игр. И я полностью готов подписаться под утверждением, что "компьютер — разрядка агрессии без ущерба для мирного населения"... за исключением одного "но". И это мерзопакостное "но" открывает другую сторону проблемы, приводя ее к полнейшей неразрешимости. А состоит оно, которое "но", в следующем.

Некоторое время назад психологами был проведен эксперимент. Взяли две группы подростков. Прогнали на них серию психологических тестов на агрессию и готовность к насилию. Затем одним дали поиграть во что-то мирное, а другим — в Carmageddon и иже с ним. Потом снова прогнали на них похожие тесты. Результат: у тех, которые поиграли в Carmageddon, уровень готовности к совершению насилия поднялся, если не ошибаюсь, на 30 процентов. О чем это говорит?

До ни о чем это не говорит. Так как одно дело — готовность, другое дело — совершение этого самого насилия. Готовность — она может быть готовностью ответить инопланетным захватчикам залпом вверенных под командование космических крейсеров. Готовность — она может быть такой, что паренек, не переставая представлять себе, как он старушек на своем авто давит и плющит, поможет конкретной реальной старушке улицу перейти. Есть реальность — есть виртуальность. Есть правда жизни — есть мечтания. Одно с другим путать не стоит. Но и тем не менее — ведь смертоубийственная боеготовность повысилась, и, возможно, тот парнишка, воспользовавшись оказией и отсутствием свидетелей, толкнет-таки старушенцию под колеса проезжающего мимо шестисотого мерса...

Пока лишь одно точно известно: никто не проводил по-настоящему серьезных исследований по поводу влияния жестокости в играх, фильмах и всем остальном подобном на человеческую психику. Поэтому любые кампании против насилия — ложь. Возможно, Carmageddon надо запрещать, так как он превращает людей в чудовищ. Или потому, что он лишает нас не одной только агрессии, но еще и кучи всего другого. И ровно возможно, что его надо насильно инсталлировать на каждом компьютере, так как благодаря ему мир станет добрым и светлым, и каждый, передавив сотни две старушек, резко возлюбит ближнего своего, так сказать, как самого себя и даже больше. В любом случае — пока что никто ничего не знает. Так что играйте с чистой совестью.

Письмо №5

Здравствуйте, Катерина и Геймер!

В (2-3) номере этого года в 9-ом письме был вопрос про человека, ушедшего в виртуальность. Как мне кажется, я знаю такого человека. Он связан с компом по максимуму. Он живет в нем, прерываясь только на дневную учебу в школе (конечно, очень редко, но все-таки делает домашнюю работу, если от этого будет зависеть его полугодовая оценка). Как придет домой, так сразу за комп. Начиная в выходные сидит в И-нете.

В общем, по-моему, он просто повернут на компе. Вы просили присылать примеры, так что я прислал. Наверное, его нельзя считать полностью ушедшим в виртуальность, т.к. он все-таки учится, но все же — отдает компу все свое свободное время.

Ну что можно еще о нем написать... он белый как снег, даже летом, он даже не розовый, он просто белый. В классе ему дали кличку «живые мощи» (от слов "живые мощи" — если помните, есть такой рассказ в "Записках охотника"). Друг у него только один — тоже компьютерщик, но не до такой степени (этот друг играет на гитаре и знает о существовании девушек). По физ-ре у него жесткая тройка (у всех остальных пятерки и только два четверошника), такое ощущение, что бегать он вообще не умеет (невозможно описать, как он бегает, как будто ходит, только быстро, вообще не сгибаясь телом, как лом проглотил). По математике и физике (про информатику я не говорю) у него пятерки. Так что вот. Больше я не знаю, что про него написать.

Eletsky [eletsky@online.ru]

/От Геймера: Получив письмо, я попросил товарища написать более подробно. Так он и поступил, за что ему — большое спасибо. Читайте дальше./



Катя

Уход в виртуальность — вторая вечная тема со времен «Газонокосильщика». Хотя история о загубленной на корню младой жизни «живых мощей» пробирает. Друг, а фотка Эйнштейна тебе на глаза не попадалась? Такой хилый дядя с добрыми глазами спаниеля. Как ты думаешь, что у него по физкультуре было? Точно не пять и даже не четыре. А вот другая информация к размышлению: кто платит по 80 центов в минуту за счастливое пребывание ваших «живых мощей» в И-нете? И как долго он сможет там оставаться, не реагируя на внешние раздражители, когда халява кончится? Так что не стоит волноваться ни за его здоровье, ни за будущее.

На мой взгляд, компьютер жизни не помеха. Вот сейчас допишу ответ на письмо об отрыве от реальности и пойду сушу на антресоль новогодние гирлянды. А то все как-то раньше недосуг было.

Геймер

Точно! — как раз вспомнил, что мне нужно плавки снять с балкона, они там с прошлого лета сушатся. Высохли уже, наверное. Потом, помнится, я в них зимой ненароком парой дротиков засадил, когда голубей сшибал... Надо будет полюбопытствовать,

как они том. Ну так вот — про уход в виртуальность. Я не буду комментировать письмо, а подкину вам такую вот мысль на осмысление. "Мысль на осмысление" — звучит! Звучит оно так: виртуальностей много. Потому как что есть виртуальность, если не вдаваться в дебри философии, которая сама не знает, чего это такое? Это — уход от реальности в нечто, тобою же и взлелеянное. Один вариант — компьютер, возможно — компьютерные игры. Другой вариант — погружение по уши в работу, когда видишь только ее, а все остальное из головы вытесняешь. Третий вариант — пьянки и тусовки, которые поглощают тебя полностью, не оставляя место для того же компьютера. Четвертый вариант — "дивные", помешавшиеся на творчестве тов. Толкиена и воображающие себя эльфами, паладинами, дварфами и прочими мифическими созданиями. Пятый вариант — Magic: The Gathering, который, превращаясь в серьезное увлечение, способен встать на первый план в школе ценностей (т.е. победить в турнире, собрать карты в коллекцию и т.п. — самое главное, чем заняты мысли, а все прочее на втором плане). Остальные варианты додумывайте сами, их бесчисленное количество. Вывод?

Отсутствует. Но есть подозрение, что любому из нас свойствен такой вот "уход в виртуальность", и каждый "ушел" настолько, насколько нашел для себя то, что отвечает его внутренним наклонностям. А дальше — соображайте сами. Своими соображениями можете смело бомбардировать наши с Катей и редакционный почтовые ящики — они выдержат.

Письмо №6

Здравия желаю, Гамер-Овер ;)

1. Если честно, то я мало понял в вашей новой конструкции по выходу журнала из пасти типографских букваопечаток. Я лишь понял, что мы были обмануты. На журнале — «Два номера в одном», на сайте у вас тоже. А где он — второй номер? А? Я даже странички пересчитал, как бЫла, так и осталось! И есЧе, у Вас в этом году что, 11 номеров будет?

2. Относительно патриотизма и письма от stas zley... Знаете, уважаемые, что такое объективная оценка? Имхо — НЕТ. Ну, блин, ну как так. Ну, разуйте глаза — ваш патриотизм ставит этим нашим квестом по 7 баллов. Ну — что мы ВООБЩЕ хорошего выпустили?

1. Дальнобойщики 2. Корсары 3. ВозмоГно ГоркаМарка.

А все остальное ОДНИ квесты. Одни квесты, над которыми трудятся не профессионалы, а лохи которые еле-еле в Point'е карондашом мажут. Если б наши типа програмисты меньше у себя на работе по И-нету лазили в поисках голой Бритни Спирс, то, может, что-то и получилось бы. Вы посмотрите на Миф 1/2, на Messiah, на что хотите — эти, сидя у себя в Папуа Новой Гвинее по два года, выпускают гениальные игры, а наши — бутылка водки тыры-пыры-посатижы рас-два-три Квест атомри кто не купит я не виноват!

Вердикт: Патриотизм — рулезная вещь, но патриотить за дерьмо под название всякие левые кветы не прет. Вот когда хоть мод для тетриса на уровне C-S напишут, вот тогда побеседуем.

[penG] [zipopengl@inbox.ru]

Катя

1. Ой, не могу больше слышать про этот сдвоенный номер. ЕЩе одИн вопРос но этУ тему, и я уМру на меСТе. Читайте, чего Главвред в том номере написал, а если не можете осознать и проникнуться, тогда просто забудьте. Номер у номера такой странный. Мы подумали, на обложке слишком мало циферок, и решили кардинально увеличить их численность, что и было успешно претворено в жизнь. Не волнуйтесь. Если вы подписались на шесть номеров — шесть и получите. Но двенадцать — аналогично. И не ломайте больше себе и нам голову. Все. Финита. Баста. Энд. Финиш. Попросту, абзац.

2. Оценки мы стараемся ставить честно, поскольку в первую очередь мы патриоты хороших игр и своего журнала, и только во вторую — всего остального. Если игра — отстой, так прямо об этом и говорим. И чья она — французская, русская или вообще из Африки приехала — неважно.

Тут я дам ма-аленькое историческое отступление о патриотизме. Кому скучно, переходите сразу к следующему абзацу. Знаете, кто придумал тетрис? Наш человек из ВЦ Академии Наук. Как гордо писали в прессе: «Только русские могли придумать игру с принципиальной невозможностью выиграть». Десять лет назад не было на планете компьютера, где на экране не маячил бы стаканчик с падающими фигурками. Никакому Total Annihilation такое не снилось. Не буду спорить, что сейчас мы отстали и аналогов Алисы или CS у нас просто нет. Но интересных и добротных проектов хватает. Назову «Вангеры» и грядущий «Периметр», «Проклятые земли», "Противостояние III", "Шторм"... список можно продолжать долго. И, наконец, «Казаки», которых слепили наши братья-славяне и которые грозят поставить рекорд продаж за бугром.

А по поводу Бритни Спирс, так это вообще поклеп. Нафиг нам ихняя Бритни при наличии нашего «Рондеву с незнакомкой»! Верно, Геймер?

Геймер

Учитывая, сколько мне на ящик приходит писем с просьбой рассказать, как из "Рондеву" ролики выковыривать, могу ответить твердо и определенно: да! ;)

Письмо №7

Народ! Почему в "Мании" нет рубрики, посвященной играм под Unix? Полно геймеров, сидящих под Linux, и они тоже хотят играться. Хоть бы единичные статьи написали!

MOZGakaZzer0ZakaZORG [david@centro.ru] /с форума/

Катя

Люди-то они люди. Только их мало. И место в журнале тоже мало. И если писать статьи про UNIX-оидов, но что-то другое его не хватит. Мое мнение такое: сидят UNIX-оиды в основном на серверах и в основном на рабочем месте. И у нас, и у супостатов. А бяки работодатели почему-то не приветствуют игры в рабочее время. А жадные изготовители игр не выпускают или почти не выпускают игры под платформу, где не приходится рассчитывать на тираж. А вредные редакторы журналов, думая об основной массе читателей, не спешат создавать рубрику для узкого круга этих революционеров, страшно далеких от народа. И я их понимаю. Хотя UNIX-оидов жалко. Кто думает подругому, пишите...

Геймер

Именно — пишите. Но этим мы заканчиваем сегодняшний обзор ваших писем и "с нетерпением", как сказала бы Катя, ждем от вас следующих. В июньской "Почте", которая воспоследует ровно через месяц, мы уйдем от аналитической направленности и полностью посвятим себя вашим предложениям, пожеланиям и критическим замечаниям по журналу. Удачи!

Катя

Я также прощаюсь — всего вам наилучшего!

Над вашими письмами мудрствовали:
Катя (kat@igromania.ru)
и Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)




ИГРОМАНИЯ
KOHAN
IMMORTAL SOVEREIGNS


IANTS
ИГРО
МАНИЯ

ПОДПИСКА на журнал «Игромания»

Если вы хотите постоянно получать "Игроманию", не завися от периодичности появления журнала в местах вашего проживания, то вы можете избавиться от головной боли, просто подписавшись на журнал. Кроме того, таким образом вы решите проблему покупки журнала с диском, так как он часто очень быстро пропадает из продажи и потом его уже нигде не найдешь.

Подписка на 2-е полугодие 2001 года во всех отделениях связи России и СНГ

1. В объединённом каталоге «Пресса России». Подписной индекс на журнал «Игромания» 38900 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 29166. (Адресная система экспедирования – издания направляются подписчику заказными бандеролями).

2. В каталоге «Газеты. Журналы» агентства «Роспечать». Подписной индекс на журнал «Игромания» 80288 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 80289. (Карточная система экспедирования).

Редакционная подписка

Ничего сложного в оформлении нет — все ваши действия детально расписаны ниже. Позже, когда будет приходить очередной номер, в ваш почтовый ящик будут кидать извещение; далее вы отправляетесь на почту и забираете журнал. Цены на редакционную подписку указаны с учетом доставки, так что доплачивать ничего не надо. На почте запросить с вас деньги могут только за хранение, если вы слишком долго не забирали журнал (не забывайте об этом, если уезжаете на каникулы или в отпуск).

Для оформления подписки требуется сделать следующее:

1. Открываете журнал на последней странице, смотрите подписной купон и отмечаете в одном из квадратиков, в каком виде вы хотите выписать "Игроманию" (с диском или без) и на какой срок.

2. Далее вы заполняете подписной купон — разборчивым почерком вписываете свои имя-отчество-фамилию и адрес. Если у вас еще нет паспорта, то впишите кого-нибудь из родителей (согласовав это с означенным родителем).

3. Сумму, которую вам требуется оплатить, указано на купоне по каждому варианту подписки. Когда купон заполнен, вырезаете его и идете в ближайшее отделение "Сбербанка".

В "Сбербанке" вы берете бланк (скажете — **форма №ПД-4**) и заполняете его (*образец заполнения смотрите на 159-й странице журнала*). Заполненный бланк и деньги отдаете кассиру — в обмен получаете квитанцию. Вырезанный из журнала купон никому пока не отдаете — держите при себе.

4. Теперь вам осталось последнее: отправить квитанцию, заполученную в "Сбербанке", и журнальный купон нам в редакцию. Отправлять нужно письмом по самой обычной почте. 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. На конверте напишите. "Подписка". Другой вариант — можете выслать квитанцию и купон факсом, если таковой есть. Факс: (095) 975-74-09 (сначала звоните голосом).

Учтите, *если* ваше письмо будет идти слишком долго, то может получиться, что мы станем высылать вам журналы начиная не с того, который вы заказали, а только со следующего, но — все равно указанное вами количество.

Извещение	Форма № ПД-4 ООО "Игромания-М" (наименование получателя платежа) 7705301240 (ИНН получателя платежа) № 40702810400010000049 (номер счета получателя платежа) в отделении №1 АКБ (наименование банка и банковские реквизиты) "Металлинвестбанк" корр./сч. 30101810100000000163 БИК 044585163 Подписка на "Игроманию" + CD август–сентябрь 2001 г. (наименование платежа) Дата ____ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.
Кассир	Плательщик (подпись)
	ООО "Игромания-М" (наименование получателя платежа) 7705301240 (ИНН получателя платежа) № 40702810400010000049 (номер счета получателя платежа) в отделении №1 АКБ (наименование банка и банковские реквизиты) "Металлинвестбанк" корр./сч. 30101810100000000163 БИК 044585163
Квитанция	Подписка на "Игроманию" + CD август–сентябрь 2001 г. (наименование платежа) Дата ____ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.
Кассир	Плательщик (подпись) ____

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на шесть (с июля 2001 г. по декабрь 2001 г.)
или на двенадцать месяцев (с июля 2001 г. по июнь 2002 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам.
Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка
и оплатить стоимость подписки до 4 июня.
Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не подходят на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в отделении № 1 АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163.

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь,
например: "Подписка на "Игроманию" (июль — декабрь)" и обязательно укажите свой адрес.
Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном
(сам купон заполните на обороте этой страницы)
и отошлите до 4 июня в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, "Игромания".
Также принимаются отправления по факсу.
Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

«PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ»	CD №04'01
«АГЕНТ»	CD №04'01
«АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ»	ЛКИ-5
«АЛЛОДЫ. ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ»	№6'98, ЛКИ-2
«АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ»	№10, 11'99
«АЭРОПОРТ»	№5'00
«БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ»	№9'99
«БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2»	№5'98
«В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ»	№4'99
«ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА»	№12'98
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»	№6'00
«КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ»	№10'99; ЛКИ-6
«КОРСАРЫ: ПРОКЛЯТИЕ ДАЛЬНИХ МОРЕЙ»	№1'01; ЛКИ-10
«НЕ ТОРМОЗИ»	№4'99
«НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ»	№3'99
«НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА»	№7'99
«НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ»	№5'00
«ПОЛНЫЙ УЛЕТ»	ЛКИ-10
«ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА»	ЛКИ-2
«ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3» (SUDDEN STRIKE)	№12'00, ЛКИ-10
«РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС»	№4'99
«СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2»	№6'98; ЛКИ-2
«ШИЗАРИУМ»	ЛКИ-5
ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11,12'99
AGE OF EMPIRES 2. THE CONQUERORS	№9'00
AGE OF WONDERS	№1'00
ALIEN EARTH	№5'98
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99
AMERICAN MCGEE'S ALICE	№2-3'01, CD №2-3'01
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98, ЛКИ-2
BALDUR'S GATE	№3'99
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	№6'99, ЛКИ-5
BALDURS GATE 2 SHADOWS OF AMN	№10,11'00, CD №11'00, №2-3'00, ЛКИ-10
BATTLEZONE	ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99
BLADE OF DARKNESS	№04'01
BLAIR WITCH 3: ELLY KEDWARD TALE	CD № 2-3'01; ЛКИ-10
BLAIR WITCH V. 2 THE LEGEND OF COFFIN ROCK	CD №12'00, ЛКИ-10
BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR	№11'00
BLOBJOB, The	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99
BRAVEHEART	№9'99, ЛКИ-6
C&C: RED ALERT 2	CD №12'00, 2-3'01
C&C: TIBERIAN SUN – FIRESTORM	№4'00
C&C: TIBERIAN SUN	№10,11'99; ЛКИ-6
CAESAR 3	№12'98
CARMAGEDDON TDR 2000	CD №11'00
CART PRECISION RACING	№5'98
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 SEASON 2000/01	ЛКИ-10
CIVILIZATION: CALL TO POWER	ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99
CLIVE BARKER'S UNDYING	№04'01, CD №04'01
COMMANDOS. BEHIND THE ENEMY LINES	ЛКИ-2
CULTURES. THE DISCOVERY OF VINLAND	CD№2-3'01; ЛКИ-10
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99
DAIKATANA	№6'00
DARK REIGN 2	№8'00
DARKSTONE	№9'99, ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	ЛКИ-2
DESCENT 3	№9'99, ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99
DINK SMALLWOOD	ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN; ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99; ЛКИ-6
ENEMY INFESTATION	№12'98
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	№12'00; ЛКИ-10
EUROPEAN AIR WAR	№4'99

EVOLVA	№6'00
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99, ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	ЛКИ-2
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98, ЛКИ-2
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED 3	№10'99
FLY!	№9'99
FLYING CORPS GOLD	№5'98
FORCE 21	№9'99
GIANTS: CITIZEN KABUTO	№2-3'01, CD №2-3'01, ЛКИ-10
GRIM FANDANGO	№12'98
GROMADA	№6'99, ЛКИ-6
GUNMAN CHRONICLES	CD №04'01
HEART OF DARKNESS	ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HEAVY METAL F.A.K.K	ЛКИ-10
HEROES CHRONICLES: CONQUEST OF THE UND.	CD №11'00; ЛКИ-10
HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF WAST	CD №11'00; ЛКИ-10
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	№4'99
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99, ЛКИ-5
HIRED TEAM: TRIAL	№9'00
HITMAN: CODENAME 47	ЛКИ-10
HOMEWORLD: CATACLYSM	CD №11'00
ICEWIND DALE	№8'00
IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION	№6'99
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
IMPERIUM GALACTICA 2	№5'00
IN COLD BLOOD	ЛКИ-10
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	№4'00
JA 2.5: UNFINISHED BUSINESS	№1'01
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99, ЛКИ-5
KISS: PSYCHO CIRCUS – NIGHTMARE CHILD	№8'00
KKnD 2: KROSSFIRE	№11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99
LIATH	№3'99
LONGEST JOURNEY, The	№6'00
MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	№4'00
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK 2	№6'00
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MECHWARRIOR 4: VENGEANCE	№1'01
MESSIAH	№5'00
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	ЛКИ-10
METAL GEAR SOLID	№10'00, CD №12'00
MIDTOWN MADNESS 2	№10'00, ЛКИ-10
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC 6	ЛКИ-2
MIGHT& MAGIC 7	№7,8'99, ЛКИ-5
MIGHT & MAGIC 8	№3,4'00
MORPHEUS	№12'98
MORTAL COMBAT 4	ЛКИ-2
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
NO ONE LIVES FOREVER	ЛКИ-10
OF LIGHT AND DARKNESS	ЛКИ-2
OUTCAST	№8'99
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	ЛКИ-2
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99
PROJECT IGI	ЛКИ-10
QUAKE 2 MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99

REAH. THE FACE UNKNOWN	№3'99
REAL MYST 3D	ЛКИ-10
RED BARON 2	№5'98
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99, ЛКИ-5
REMEMBER TOMORROW	ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99
RUNE («РУНА»)	№04'01, CD №04'01
SACRIFICE	№1'01; ЛКИ-10
SANITARIUM	ЛКИ-2
SANITY: AIKEN'S ARTIFACT	№10'00; ЛКИ-10
SETTLERS IV	CD №04'01
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99
SIMCOASTER	CD №04'01
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR TREK. STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCES	CD №11'00; ЛКИ-10
STAR WARS EP. I THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99, ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	ЛКИ-5
STARCRAFT	№5'98
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99
STARSHIP TROOPERS	CD №12'00, ЛКИ-10
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STREET WARS. CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SUBMARINE TITANS (МОРСКИЕ ТИТАНЫ)	CD №11'00
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99, ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	ЛКИ-2
THIEF 2: THE METAL AGE	№5'00
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOMB RAIDER 3	№4'99
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00
TOMB RAIDER: CHRONICLES	№1'01; ЛКИ-10
TOTAL AIR WAR	№12'98
TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE	№4'00
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99, ЛКИ-6
TRAFFIC GIANT	№8'00
TRESPASSER	№12'98
TUROK: DINOSAUR HUNTER	ЛКИ-2
U.F.O.s	№5'98
UBIK	ЛКИ-2
ULTIMA IX: ASCENSION	№1'00
UNREAL	ЛКИ-2
WARHAMMER 40K: RITES OF WAR	№9'99, ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WARLORDS: BATTLECRY	№8'00
WARZONE 2100	ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98, ЛКИ-2
WHEEL OF TIME	№1'00
WILD METAL COUNTRY	№6'99
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WIZARDS & WARRIORS	№2-3'01; CD №04'01
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS. ARMAGEDDON	№4'99
X-COM: INTERCEPTOR	ЛКИ-2
ZEUS. MASTER OF OLYMPUS	CD №12'00
ZORK: NEMESIS	№5'98

ЛКИ – серия книг «Лучшие компьютерные игры»; символы «CD» перед номером журнала означают, что руководство или прохождение находится на диске соответствующего номера.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

❑ на 6 месяцев (июль – декабрь включительно) – 282 руб.

❑ на 6 месяцев (июль – декабрь включительно) с CD-ROM – 414 руб.

❑ на 12 месяцев (июнь – май 2002 г. включительно) – 564 руб.

❑ на 12 месяцев (июнь – май 2002 г. включительно) с CD-ROM – 828 руб.

Фамилия, имя, отчество ______________________

Точный адрес: индекс ______________________

область (край, район) ______________________

город ______________________

улица ______________________ дом/квартира ______________

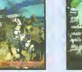
БЕЗ КВИТАНЦИИ ОБ ОПЛАТЕ НЕДЕЙСТВИТЕЛЕН!

ПОЛУЧЕНИЕ ЖУРНАЛОВ, ОПЛАЧЕННЫХ ПОЧТОВЫМ ПЕРЕВОДОМ, НЕ ГАРАНТИРУЕМ!

Цены указаны без учета стоимости доставки!





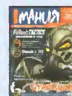



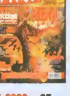

5 `98 – 10 р. | 6 `98 – 10 р. | 11 `98 – 10 р. | 12 `98 – 10 р. | 3 `99 – 10 р. | 4 `99 – 10 р. | 6 `99 – 10 р.





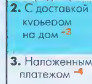
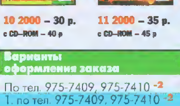
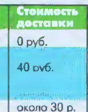

7 `99 – 10 р. | 8 `99 – 10 р. | 9 `99 – 10 р. | 10 `99 – 10 р. | 11 `99 – 10 р. | 1 2000 – 20 р. | 4 2000 – 20 р.





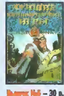

5 2000 – 20 р. | 6 2000 – 20 р. | 8 2000 – 30 р. | 9 2000 – 30 р. с CD–ROM – 40 р | 10 2000 – 30 р. с CD–ROM – 40 р | 11 2000 – 35 р. с CD–ROM – 45 р | 12 2000 – 40 р. с CD–ROM – 50 р



1 2001 – 40 р. | 2–3 2001 – 40 р. с CD–ROM – 50 р | 4 2001 – 40 р. с CD–ROM – 50 р

	Варианты оформления заказа	Стоимость доставки
1. В редакции -1	По тел. 975-7409, 975-7410 -2	0 руб.
2. С доставкой курьером на дом -3	1. по тел. 975-7409, 975-7410 -2 2. Электронной почтой sales@igromania.ru 3. На сайте www.igromania.ru	40 руб.
3. Наложенным платежом -4	1. По тел. 975-7409, 975-7410 -2 2. Почтой: 105043, г. Москва, 3. Электронной почтой kolo@igromonio.ru	около 30 р. за каждые полные или неполные 0,5 кг. -5
4. На книжной ярморке -6	4. На сайте www.igromania.ru Предварительный заказ не требуется	0 руб. -7



«Место действия: «Вавилон-5» – 40 р | Выпуск №2 – 30 р. | Выпуск №5 – 30 р.

Выпуск №6 – 30 р. | Выпуск №1 – 40 р. | Выпуск №2 – 40 р.

РАСШИФРОВКА СНОСОК В ТАБЛИЦЕ

-1. Адрес редакции: Тихорецкий б-р, д.1 офис 465 (в 20 мин. пешком от м. Люблино) Схема проезда приведено ниже

-2. Звонить с 10.00 до 18.00 кроме субботы и воскресенья.

-3. Только для москвичей

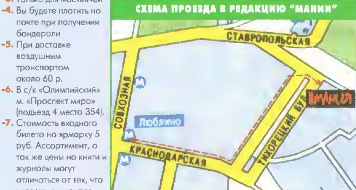
-4. Вы будете платить на почте при получении бандероли

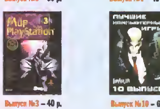
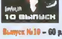
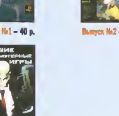
-5. При доставке воздушным транспортом около 60 р.

-6. В с/к «Олимпийский» м. «Проспект мира» (подъезд 4 место 354).

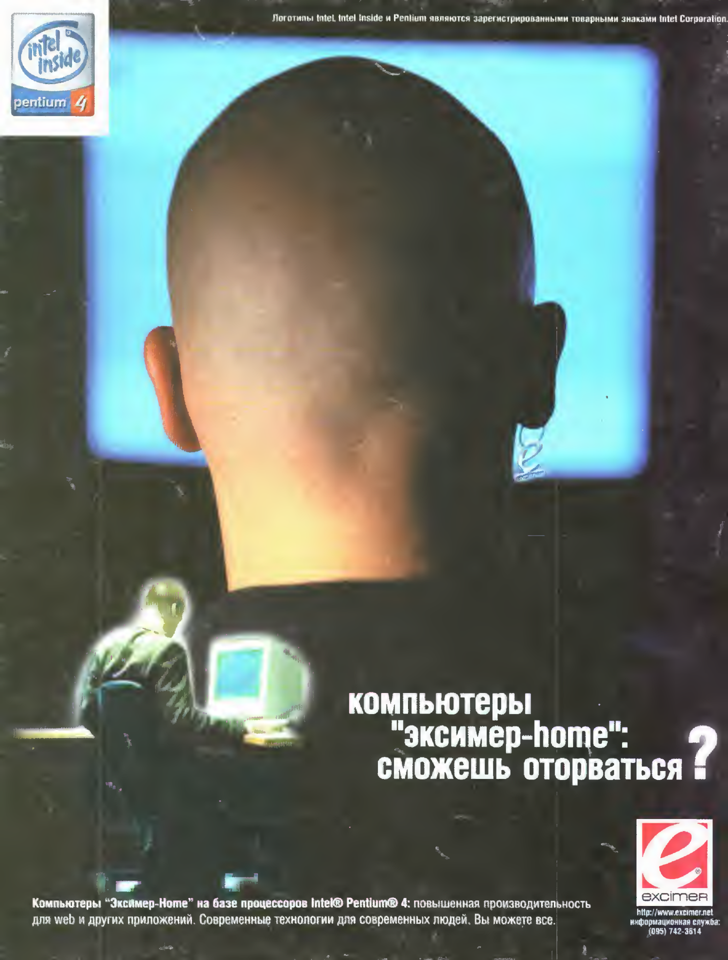
-7. Стоимость входного билета на ярмарку 5 руб. Ассортимент, а так же цены на книги и журналы могут отличаться от тех, что указаны в журнале

СХЕМА ПРОЕЗДА В РЕДАКЦИЮ "МАНИИ"



Выпуск №3 – 40 р. | Выпуск №10 – 60 р.



Логотипы Intel, Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation.
intel inside
pentium 4
компьютеры
"эксимер-home":
сможешь оторваться?
excimer
Компьютеры "Эксимер-Home" на базе процессоров Intel® Pentium® 4: повышенная производительность для web и других приложений. Современные технологии для современных людей. Вы можете все.
http://www.excimer.net
информационная служба:
(095) 742-3614